Vol.121

大作RPGラッシュスタート！『DQⅦ』『アークⅢ』最新情報!!

電撃PlayStation

プレイステーション

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年10月22日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第28号通巻117号

1999 10/22

定価490YEN



徹底攻略
バイオハザード ラストエスケープ3
いよいよ後半戦突入!! 時計塔から病院爆発までサバイバル大攻略

RPG NEXT GENERATION 第1弾 16タイトル 一挙57P!!

RPGは、やっぱり電撃！
最新情報から超深度攻略まで
秋・冬の大作ソフトを完全網羅!!

最新情報
ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち
アークザラッドⅢ
ヴァルキリープロファイル／エルダーゲート
エヴァーグレイス／クロノ・トリガー
レジェンド オブ ドラグーン／西遊記 ほか

徹底攻略
ワイルドアームズ 2ndイグニッション
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
フロントミッション サード／デュープリズム

特別企画
電撃PlayStation2
キーパーソンに聞くPS2の野望
ハードウェアからソフトウェア、今後の戦略まで



バンダイのイチオシ ソフトラインナップ

読書の秋、スポーツの秋、食欲の秋、楽しさいっぱいであれこれ迷う秋だけど、熱中度抜群の新作ラインナップで、ゲームの秋に決定だ!

PlayStation the Best SDガンダム GGENERATION ザ・ベスト



ガンダム世代の集大成シミュレーション。「Gゼロ」との併用で「Gジェネ」のムービーが閲覧できる!

発売中!

標準価格:¥2,800

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999

PlayStation the Best 仮面ライダー ザ・ベスト



本郷猛が、一文字隼人が、そしてショッカーが繰り広げる3D格闘アクション!「ライダー変身!」

発売中!

標準価格:¥2,800

©石森プロ・東映
©BANDAI 1999

PlayStation SDガンダムGGENERATION-0



「Gジェネ」の原点がここに。700種以上のユニットと500名以上のキャラクターでGの史実を塗り替えろ!

発売中!

標準価格:¥6,980

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999


爆破せよ。
SilentBomber
サイレントボマー
爆破、閃光、破壊！ゲーム史上最大級の3D爆破アクションがここに。複雑に交錯する人間模様と困難なミッション、特殊兵器E-UNITを駆使し、巨大戦艦DANTEを攻略せよ！
Dreamcast 機動戦士ガンダム外伝
ミリタリー志向のグラフィックで迫る3Dシューティングのガンダム。一年戦争の世界、真体験。
発売中！
価格6,800円
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
PlayStation 一撃 鋼の人
武道ここに極まる！対戦・育成に加え様々なモードで極真魂を伝授。さらに宮村優子・ミヤムーも特別参戦決定！
11月発売予定
標準価格(予価)：¥5,800
©Kyokushin
©BANDAI 1999
PlayStation 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
ジオン、もしくは連邦の陣営を指揮し、勝利へと導く戦略SLG。「Gゼロ」に機密映像DISCとして映像を収録！
今冬発売予定
標準価格(予価)：¥6,800
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
COMING SOON!!
10月28日
発売予定
標準価格(予価)：¥5,800
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください。
バンダイの最新情報にアクセス！
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
バンダイの商品は こども商品券で
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
©BANDAI 1999
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
BANDAI

ほら、命をあげよう。







今、予約のお客様には、オリジナル「ククロクロック」プレゼント!
※数にかぎりがありますので予約はお早めに！

(直径:20cm かべかけタイプ)
※実際のデザインは多少異なります

人形劇という名の戦いが、はじまる。

κουκλοθεατρο

ククロセアトロ 悠久の瞳

キャラクターデザイン
桜瀬琥姫

シナリオ監修
寺田憲史

マペット成長シミュレーションRPG

'99 11.18(予定) ON SALE

アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応

予価¥5,800(税抜)

©SUNSOFT ©TAMTAM ©寺田憲史 ©桜瀬琥姫(Rig.Marge)

渡辺みづきが歌う
「ククロセアトロ」の主題歌
「Ambition」
ユニバーサルビクターより
11月24日発売決定!



SUNSOFT®

サン電子株式会社 サンソフトカンパニー 〒450-0002 愛知県名古屋市中村区名駅3丁目2ー1 サンシャイン名駅ビル2F
ユーザーサポート TEL052-562-2265 受付時間:月～金10:00～17:00(除く祝日)
ホームページ http://sun-denshi.co.jp/soft/index.html


PlayStation
あなたに最高の人生をお届けします
100万人のDX人生ゲームシリーズファン待望の第3弾！
コントローラひとつで4人が遊べるヨ！
エディット機能でオリジナルマップも作れる！
色々なモードで楽しみ方も自由自在！
SELECTION MODE
忙しい人のための時短モード
少しの時間だけ遊びたいヒトや、短時間にゴールまで行きたいヒトのため、時短モードをご用意！
ペアで楽しめるペアモード
プレイヤー同士がカップルになり、結婚までできるペアモード！ 気になるあのコと楽しんでみては？
他プレーヤーと協力するタッグモード
上司や先輩、恋人などなど、争いたくないヒトとはチームで遊べるタッグモードでLet's play!
ここはてんごく！！
きみたち！
まちがってきちゃったね？
Point 1
笑激のイベントがなんと3000種以上！
大爆笑のイベントが、シリーズ最高の3000種にボリュームアップ！ ナンセンスギャグの連発でアゴをはずさないようにご用心！
ほるほる大作戦
Point 2
ミニゲームや相性占いで盛り上がれ！
思わずハマるミニゲームは、シリーズから厳選した名作とピカピカの新作を投入！相性占いもついて、ナンともオトクです！
Point 3
新システム"3Dイベント"で大興奮！
プレイヤーがコマを進めているマップ上で、3Dイベントが発生！ 大じかけなイベントで、移動中のドキドキ感が急増したぞ！
THE GAME OF LIFE
DX人生ゲームIII
今世紀最後のファイナルパワーアップ版!!
シリーズ最新作のDX人生ゲームIIIは、
旧作の人気ポイントをすべて盛り込み、
新しい楽しさを満載した、最高の一作！
1999年12月発売予定
予価5,800円(税別)
プレイ人数 1～4人
マルチタップ対応
クイズだらけの人生ゲーム
10,000問のクイズがキミの人生に立ちはだかる!!
好評発売中!!
5,800円(税別)
シリーズいろいろ！どれも人生を充実させ、楽しくします！
DX人生ゲーム
2 800円(税別)
DX人生ゲームII
2 800円(税別)
さくま式人生ゲーム
5 800円(税別)
DX億万長者ゲーム
2 800円(税別)
DX億万長者ゲームII
5 800円(税別)
DX日本特急旅行ゲーム
2 800円(税別)
ツアーパーティ
5 800円(税別)
DX社長ゲーム
5 800円(税別)
あそびは文化 タカラ
©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1999 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.,LTD/Kim Sherbet1999
株式会社タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation
1999.10-22 Vol.121

Contents

Game Index

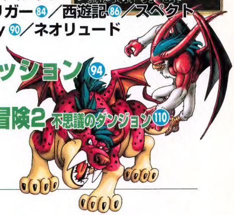
巻頭特集 ストーリーは佳境へ!! 徹底攻略第2弾!!



電撃特報 発売直前情報!!「ジョジョ」のすべてを大紹介!!

RPG NEXT GENERATION 第1弾





電撃SoftStation

SPECIAL

REGULAR

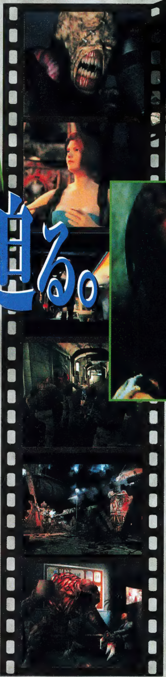
各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

ラクーンシティ大脱出!! 2





さらなる危機、迫る。





HEAVY MODE 完全攻略第2弾!

路面電車を走らせ、生存者回収地点に向かうジルとカルロス。その2人の前に「追跡者」が立ちはだかる！　2人の、そしてミハイルの運命は？　今回の攻略で彼らの運命が明らかに!?

今回の『バイオ3』徹底攻略も、役立つ情報が満載だ!!!

『バイオハザード３』徹底攻略「ラクーンシティ大脱出!!」も、いよいよ２回目に突入!! 今回は、攻略範囲内で明らかになった〝３つの新要素〟と、「追跡者」の攻略法を伝授する〝打倒「追跡者」！編〟を掲載。そして、〝ストーリー攻略編〟では、前号までの攻略チャートをわかりやすくまとめるとともに、今回の新たなエリアとなる〝時計塔〟と〝病院〟を完全攻略！　隅々までチェックして、パーフェクトクリアを目指せ！

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE

バイオハザード３ ラストエスケープ

発売中	▶¥6,800 ▶カプコン
サバイバルホラー	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

物語の進展とともに判明した新システムを大紹介!

判明1 新たに2つの武器が登場!

使いどころが難しい!?

今回の攻略範囲内に登場する2つの武器を紹介！　どちらも使いこなせば強力な味方となる！



マインスロアー



爆発により周囲の敵を巻き込む！

発射後、弾は直線に飛び、命中した相手に突き刺さる。その数秒後に爆発し、周囲の敵を巻き込みつつダメージを与えるという、まさに〝地雷播き（マインスロアー）〟という名前通りの武器だ。また、地面に向かって発射し、突き刺さった弾の上を通過しようとした敵にダメージを与えることも可能。欠点は、最大装填（そうてん）弾数が6発と少ないことと、至近距離での爆発時はこちらもダメージを受けてしまうという点。使用時には敵との距離を十分に取って命中させよう。



◀命中後の爆発で「追跡者」を足止めすることもできる。



◀爆発に巻き込まれないように、離れて攻撃すること。

アサルトライフル



攻撃力は低いが連射でカバー

5.56mmNATO弾を使用するアサルトライフル。1発1発の弾の威力は低いが、優れた連射性能でその弱点を補っている。また、常に弾を連射するオート（攻撃ボタンを押しっぱなしで連射）と、3発単位で弾を発射するマニュアル（攻撃ボタン押しっぱなしで3発ずつ発射）の2種類の連射方式を持っている。オートでの連射攻撃なら、敵を寄せ付けずに倒すことができるぞ。ちなみに、残弾数は「%」で表示され、「0%」で弾切れとなり、弾薬の補充は一切できなくなる。



◀オートならほとんどの敵を寄せつけずに倒すことができる！



◀マニュアルでは、3発単位の連射。ムダ弾をなくすためのモード。

判明2 ガンパウダー調合法

調合技術と組み合わせの謎

ガンパウダーとリロードツールによる弾薬作成。この作業に隠された事実を発見！

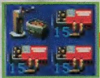


調合技術のレベルアップで強力な弾が作れる!!

弾薬はリロードツールとガンパウダーを組み合わせて作成（調合）する。この作業を何度も行うと調合技術が上がり、作成できる弾数が増えたり、通常の弾よりも強力な弾を作成できることが判明！　編集部の調査によると通常の調合で15発の弾ができるのが、4回目には17発に、7回目からは20発、そして8回目からは強化弾（17発）の作成が選択できるようになる。また、さらに調合を続けると、10回目の調合で通常弾23発か強化弾20発かの選択が可能になるのだ。

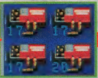
ハンドガンの弾

●弾薬を作成



▲通常は15発の弾を作ることができるのだ。

●できる弾数が増加!



▲それが17発、20発と増えていき、その後は……。

★強化弾が作成可能に!



◀ついにハンドガンの強化弾が完成！編集部では、同様にしてショットガンの強化弾が作れることも確認しているぞ！

グレネード弾×ガンパウダーも可能!

編集部が調べたところ、弾薬のうちでグレネード（炸裂）弾だけはガンパウダー（A、B、C）と組み合わせることで特殊な効果を持った弾を作り出せることが判明。特殊な弾ができる、組み合わせとその効果が以下だ。

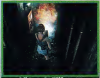
火炎弾



グレネ弾＋A

▲着弾後、炎によってダメージを与える。また、広がった炎にも攻撃力がある。

硫酸弾



グレネ弾＋B

▲濃硫酸で敵にダメージを与える。威力は低いが、グレイブディガーには効果大。

冷凍弾



グレネ弾＋C

▲液化窒素でダメージを与える。「追跡者」に対し絶大な威力を発揮する。

判明3 ランダムセットとは？

配置の変化とそのしくみ

プレイするたびにアイテムと敵の配置が変化する「ランダムセット」の詳細を解説！



出現する敵の配置について

どの場所にどんな敵が出現するかはランダムになっていて、配置はマップに入った瞬間に決まる。（1度入ったことのあるマップでは敵の種類は変化しない）。だが、シナリオを進めることによってすでに敵を全滅させていた場所に、敵が再び配置される場合もある。

パターン❶



▲「警察署」から「アップタウン」に戻ると、ゾンビが復活している！

パターン❷



▲ロードしてやり直してみると、ゾンビではなくカラスが出現！

アイテムの配置候補位置

ハーブや救急スプレー、弾薬などの消費アイテムは、配置場所がランダムに決定されている。しかし、その配置場所にも〝配置候補〟となるいくつかの場所があり、そのうち1つに配置が決定されるようだ。消費アイテムがあった場所を、忘れずにチェックしておこう。



◀［消費アイテムあるかも!?スポット］をチェックしよう！

欲しい武器を取るには？

警察署のS.T.A.R.S.オフィスで入手できる武器は、グレネードランチャーかマグナムのどちらか一方。どちらが出現するかはランダムになっている。もし、欲しいほうの武器が出現しなかった場合は、ロードしてやり直すのも1つの手だぞ。



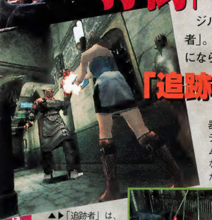
◀グレネードランチャーに比べてマグナムの弾丸は、入手しにくいのが最大の欠点だ。



必ず勝てる!?

打倒「追跡者」! ヤツの弱点はココだ!

ジルの行く先々で登場し、その行く手を阻む謎の「追跡者」。その攻撃力と防御力は、他のクリーチャーとは比較にならないほど強力! しかし、そんな彼にも弱点があったのだ! このページでは「追跡者」に対してどうすることもできずに逃げてばかりいた人に、救いの手を差し伸べるべく「追跡者」対策を解説していくぞ!!



「追跡者」を倒す メリット&デメリット

出現する「追跡者」を倒すごとに、新しい「武器のパーツ」や「救急ボックス」などのレアアイテムを手に入れることができる。これらのアイテムは、「追跡者」を倒して奪う以外の入手方法がないものばかり。これらのアイテムを手に入れるためにも、「追跡者」は倒しておきたい。ここでは、今回の攻略範囲までに登場する「追跡者」の攻撃方法別対策や、倒すまでに必要な弾薬数などをまとめたぞ。さらに、どうしても倒せない人のために、編集部が発見した「追跡者」のハマりポイントを紹介! これらのテクニックを駆使して「追跡者」を倒そう!



▲▶「追跡者」は、弾薬に余裕がないとまず倒せない。また、ヤツの攻撃方法とその対策を知っていないと必要以上に体力と弾薬を消費してしまう。この攻略を読んで、効率よく「追跡者」を倒そう。

マスターすれば百戦あやうからず 「回避行動」成功のためのテクニック公開!!

まず「追跡者」と戦う場合に、最も注意しなければならないのは戦う場所の選択。なぜなら、「回避行動」を行ったときにそこが狭い場所であった場合、壁にぶつかってしまい回避しきれずに攻撃を受けてしまうからだ。「追跡者」が出現した場合は、まず安全に戦える広い場所まで移動する。そして、右で紹介している[対策1]の戦法を基本にして戦えば、比較的ラクに倒すことができるだろう。また、「回避行動」の基本は下で紹介している通りだが、もしも「回避行動」した直後に攻撃がきたときは、R1またはR2ボタンを離さずに、攻撃ボタンを押して(攻撃を受ける瞬間にボタンを押す)もう一度「回避行動」を狙おう。

★武器によって構えるまでの時間が違うぞ!!

構えるまでにかかる時間が長い武器ほど「回避行動」を行いやすい。しかし、次の行動に移るときの隙が大きくなってしまうので、有利とはいえない。



◀連続して「回避行動」を狙うなら構えるスピードが早い武器のほうがいい。

回避までの流れ

構え始め







構え終わり

回避行動の受け付け時間



◀ボタンを押すタイミングや間合いなどで回避方法が変化。

敵が攻撃を開始!

回避行動!

R1またはR2ボタンを押して、武器を構え始めてから構え終わるまでが「回避行動」の受け付け時間になっている。つまり、この〝構え始めから構え終わり〟までに敵の攻撃を受けると、「回避行動」が発動するのだ。また、構えた状態で攻撃ボタンを押しても発動!

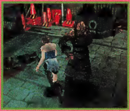
対策1 つかみ攻撃 「追跡者」の右手側を抜けろ!

「つかみ攻撃」は「追跡者」のやっかいな攻撃法として挙げられるが、一番回避しやすい攻撃ともいえる。「追跡者」を正面にしたらヤツの右手側をダッシュで走り抜けてみよう。すると簡単に回避することができるとともに、間合いも離すことができるだろう。この攻撃は左手でつかみにかかってくるので、右手側を通り抜ければ安全というわけだ。武器で攻撃し、「追跡者」が迫ってきたら右手側をダッシュですり抜け、間合いを離して再び攻撃。これを繰り返すのだ。



▲背を向けて逃げるのではなく、逆に向かっていくのだ!

▶「追跡者」を中心にして、時計回りにグルグルと回ることもできるぞ。





▲1度「追跡者」に攻撃したら、再びダッシュですり抜ける。

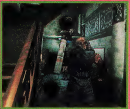
対策2 ミサイルランチャー ヤツが構えたら扉の前に移動!

ミサイルランチャーの攻撃はダメージが大きいので、応戦するよりも、まず弾切れにさせることが先決だ。ヤツが構え始めたら近くの扉の前に移動し、弾が発射された瞬間に扉を開け、その部屋に逃げるのだ。「追跡者」の持っているミサイルランチャーの装弾数は5発なので、これを5回繰り返せば弾切れとなる。また、ミサイルランチャーは「追跡者」が6発目を撃とうとしたときに爆発する。このときが「追跡者」に連続で攻撃するチャンスなので、ガンガン撃ちまくろう。



▲ミサイルランチャーを構え始めたら扉の前に移動して……。

▶ミサイルランチャーが壊れたあとは、[対策1]の戦術で戦おう。





▲発射された直後に◎ボタンか◎ボタンを押して扉に入るのだ。

対策3 ダッシュ攻撃

「追跡者」は、ある一定の距離まで間合いを離されると「ダッシュ攻撃」をしてくる。これは間合いを離して攻撃する[対策1]の戦法を行っているときに注意しなければならない重要なポイント。1回攻撃して回避ができる時間があるくらいの〝近すぎず、離れすぎず〟の距離を覚えること。



◀「追跡者」との距離さえ気を付ければ大丈夫だ。

離れすぎに注意!

「追跡者」を倒すために必要な弾数

下の表は、「追跡者」を倒すために必要な各武器の弾数だ。ストーリー攻略編で「追跡者」の出現する場所を確認して、直前のアイテムボックス(セーブポイント)で十分に弾薬を補給しておこう。

武器	必要弾数
ナイフ	約82回
ハンドガン	約44発
ショットガン	約20発
グレネード(炸裂)弾	約16発
グレネード(硫酸)弾	約14発
グレネード(火炎)弾	約12発
グレネード(冷凍)弾	約10発
マグナム	約14発
マインスロアー	約25発
アサルトライフル	約140%

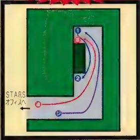
必勝POINT 「追跡者」はココで倒せ!!

ここでは、なんと「追跡者」をノーダメージで倒す方法を出現場所別に紹介するぞ。

POINT1 警察署内 チャートNo.13

「キーピック」入手後に出現する「追跡者」は長椅子でハメろ！

ココでハメろ!!



「追跡者」が出現したら、まず［対策2］の戦法でミサイルランチャーを弾切れにさせる。弾切れにさせたら2Fへ移動し、警察⑩の「S. T.A.R.S.オフィス」前の廊下を目指す。行き止まりになっている通路の奥（左図❶）で待ち、「追跡者」が接近して扉の前まで来たら、その横をダッシュですり抜けて戻る。このとき「追跡者」につかまれないように、右手側を通り抜けることが重要だ。素早く壁側にある長椅子の横（左図❷）まで移動すると、「追跡者」が椅子に引っかかり、接近できなくなる。もし、抜け出されてしまったら、最初からやり直そう。



2Fへ移動!!



1 ▲通路の奥、扉の前（左図❶）で「追跡者」を待つ。壁よりの位置がいい。



2 ▲「追跡者」がダッシュしてきたら、ヤツの右手側をすり抜ける。



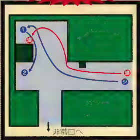
3 ▲長椅子のこの位置（左図❷）まで移動すると、「追跡者」をハメることが可能。

POINT2 変電所 チャートNo.30

部屋の入口の壁でハメろ!!

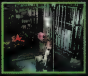
まず、右で紹介しているように攻撃オブジェクトでダメージを与える。そしてDOWN TOWN㉕の変電所内に移動。すると「追跡者」が先回りしているので、ダッシュで㉗の部屋に入り、下図❶の位置で「追跡者」を待つ。ヤツがダッシュで入ってきたら横を抜け、図❷の配電スイッチの場所に移動すると、入口の壁にハマるぞ。

ココでハメろ!!



攻撃オブジェクトを利用

「追跡者」のミサイルランチャー攻撃を上手くよけ続け、弾切れにする。弾切れになるとダッシュで接近してくるので、ドラム缶などの攻撃オブジェクトの位置まで引きつけて攻撃しよう。



◀遠距離ならダッシュで楽に回避できる。



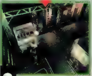
▲突進してきたら引きつけて攻撃オブジェクトを破壊だ！



1 ▲入口のこの図❶の位置で待つ。



2 ▲入ってきたらダッシュですり抜ける。



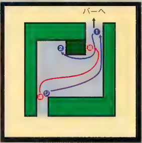
3 ▲図❷の位置でハメることができるぞ。

POINT3 消火栓前 チャートNo.33後

バーの裏路地でハメろ!!

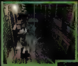
UP TOWN⑪の消火栓前に「追跡者」が出現した場合、その場で戦わずにダッシュでUP TOWN⑨のバーの裏にあるUP TOWN⑧まで移動。そして通路の奥（右図❶）まで「追跡者」を誘導し、ヤツが接近してきたら横をすり抜けシャッターの前（右図❷）に移動。すると、ゴミの向こう側で「追跡者」をハメることができる。

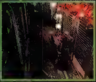
ココでハメろ!!



ココでも大丈夫だぞ

UP TOWN⑧に行く途中の⑩の通路でも「追跡者」をハメることが可能。ここの通路のハメポイントは2つ。木箱とゴミ箱でハメることができるぞ。





▲▶ゴミ箱でハメるよりも、木箱に昇る右の方が安全だ。

この2カ所でハメろ！



1 ◀消火栓前から、図❶の通路の奥までダッシュで移動する。「追跡者」が来たら横をすり抜けて……。



2 ▶ダッシュで図❷の位置まで移動すると、ゴミ山を隔てた位置に「追跡者」をハメることができるぞ。

POINT4 Y字路 チャートNo.35

Y字路で出現する「追跡者」もハメポイントを利用すれば楽勝！

「マシンオイル」、「ヒューズ」、「電源ケーブル」の3つのキーアイテムを手に入れ、路面電車へ向かう途中、DOWN TOWN⑭のY字路で「追跡者」出現。「追跡者」は通路の奥からダッシュでこちらに向かってくるので、追いつかれないうちに素早くガソリンスタンド側の壁（右図❶）へ移動しよう。すると「追跡者」はY字路の中央の壁にハマる。なお、こういった障害物や壁などに引っかけて倒すハメポイントは、ほかにも存在するので「追跡者」以外でも手強いと感じた敵がいたら、ハメポイントを探してみよう。

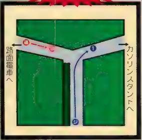
最後に「マシンオイル」を手に入れよう

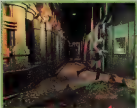
ガソリンスタンドで入手する「マシンオイル」を、最後に手に入れて「追跡者」を出現させると、右図❶の位置に移動するだけで、楽にハメることができるぞ。



◀他の場所に比べ、簡単にハメることができる場所だ。

ココでハメろ!!





1 ◀3つのキーアイテムを入手して、路面電車に向う途中、DOWN TOWN ⑭のY字路に「追跡者」が出現。✚キーを右上に入れてダッシュし、図❶の位置まで移動すること。



2 3つのキーアイテムのうち「マシンオイル」を最後に入手した場合は、すぐ図❶の位置に移動するだけ。事前にDOWN TOWN⑦でセーブしておこう。

※各図中の青い線はジルの、赤い線は「追跡者」の移動する軌跡を表します。

STORY

…ストーリー攻略編…

前号に引き続いての「ストーリー攻略編」第2弾！路面電車でDOWN TOWNを脱出し、時計塔に突入。その後のカルロス編のラストまでを攻略だ!!

前回までの攻略チャート

まずは前号でお届けした攻略チャートを再チェック。各欄ではキーアイテムの入手場所はもちろん、ライブセレクションによるシナリオの分岐条件、さらにその後の影響なども細かく解説してある。「路面電車～」以降は、新たな探索エリア"時計塔"へと進めていくぞ。

ゲームスタート ▶ 路面電車を動かすまで

マップ&チャート内表記：記号説明

- …進入可能な通路・エリア
- …進入できない通路・エリア
- …通行可能な扉など
- …通行できない扉など
（※カギを使う、または仕掛けを解除することで、通行可能になる。）
- S …セーブポイント
- …炎上していて通行できない通路
- ❶❷…チャート内やポイント攻略に
- ❸～ 対応したエリア（場所）番号
- UP …UP TOWN（アップタウン）
- DT …DOWN TOWN（ダウンタウン）
- 警察…POLICE STATION（警察署）

UP TOWN アップタウン

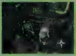
0 スタート地点から西に進み、段差を昇る
段差を降りるとイベント発生

1 UP❶：［倉庫］でダリオ（中年の男）と会話
「倉庫（裏口）のカギ」を入手
「倉庫（裏口）のカギ」使い屋外へ



▶「倉庫（裏口）のカギ」は❷の倉庫オフィスに入ってすぐの壁に下げられている。入手したら出口へ。

2 UP❻：路地の地下倉庫で「ライターオイル」、「ショットガン」を入手



▶2つのアイテムは階段を下りた突き当たりの部屋にある。部屋の棚の上と警官の死体を調べて入手だ。

3 UP❼：奥の木箱に乗って路地の壁から
「アップタウンのマップ」を入手

4 UP❾：［バー］でブラッドと会話
「ライター」、「時計塔の絵葉書」を入手



◀店内でブラッドを援護したか、しないかでその後の会話の内容が若干変化する。



▶電話の近くで「ライター」を入手。このままでは使用できないので……。

5 UP❿：路地でロープで固定された扉を
開ける　死体から「写真A」を入手

POLICE STATION 警察署

6 警察❶：警察署前で「追跡者」に遭遇

ライブセレクション

侵入者と対決	時間内に選ばない	署内へ逃げ込む

VS「追跡者」

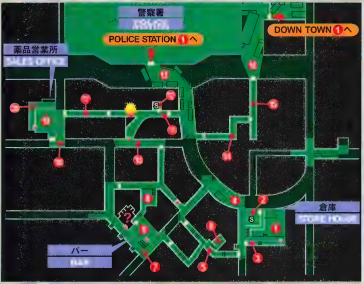
警察署内へ



▶「追跡者」を倒すと特殊なアイテムが手に入る。あらかじめデータをセーブして挑戦してみよう。

UP TOWN

それほど難しい仕掛けはないし、敵もゾンビやゾンビ犬がメインなのでラクに進めるはず。倉庫から出たら警察署を目指して探索だ。



POLICE STATION 1F

警察署ホールのコンピュータで押収物倉庫のロッカーの暗証番号を確認！



消費アイテムあるかも!?スポット
UP TOWN ↓ DOWN TOWN

ハーブやガンパウダーとい[illegible]

UP TOWN

❶ハンド弾×30（[illegible]）、救急S（[illegible]）、ガンA×2＋ガンB×2（コンテナの[illegible] DOWN TOWN[illegible]）、❷インク（机の上）、ガンA×2（ロッカーの中）、❺Gハーブ[illegible]、❽インク（ゴミ置き場の上）、グレネ弾×18（[illegible] DOWN TOWN[illegible]）、❾ハンド弾×30（レジの横）、❿Rハーブ×2（通路の行き止まり）、⓬ガンA＋ガン[illegible]（棚の上）、⓮ハンド弾×30（[illegible]）、⓯Gハーブ[illegible]＋Bハーブ×2（扉の左側）、⓰ガンB（[illegible]）、Gハーブ×2（木箱に乗ってから昇る階段の上）、⓱Bハーブ[illegible]、⓳救急S（奥の棚の上）、インク（机の上）、⓴ガンA[illegible]

アイテムの略称

ガン…ガンパウダー、Gハーブ…グリーンハーブ、Bハーブ…ブルーハーブ、Rハーブ…レッドハーブ、救急S…救急スプレー、ハンド弾…ハンドガンの弾、ショット弾…ショットガンの弾、グレネ弾…グレネードの弾、マイン弾…マインスロアーの弾、インク…インクリボン

7 警察❷：警察署ホールで「警察署のマップ」を入手

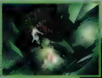
▶コンピュータの横にある机の上を調べれば入手できる。そばにはタイプライターもあるので、ここでデータをセーブしておこう。



8 警察❸：西側オフィスの奥で「マービンの報告書」を入手

9 警察❻：写真暗室の机の上から「デビッドのメモ」を入手

10 警察❽：ミーティングルームで「S.T.A.R.S.カード」を入手



◀❼の通路にはゾンビ犬かゾンビが出現。ゾンビ犬の場合は逃げるのが困難なので倒して進め。



▶カードは❽の部屋の机の上に置かれている。これを入手したら、再び警察署ホールまで戻ろう。

11 警察❷：警察署ホールで「S.T.A.R.S.カード」を使い押収物倉庫のロッカーの暗証番号を調べる

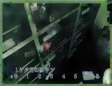
▶「S.T.A.R.S.カード」を持っている状態でコンピュータを調べれば、押収物倉庫のロッカーの暗証番号がわかるのだ。



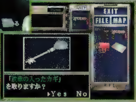
12 警察❹：押収物倉庫で「青い宝石（サファイア）」を入手 暗証番号を入力して「紋章の入った（S.T.A.R.S.の）カギ」を入手

▶「青い宝石(サファイア)」はカギのかかっていないロッカーの中に入っている。取り逃さないように！





◀ここで4ケタの暗証番号を入力するのだ。



▶ロッカーが開いて「紋章の入った（S.T.A.R.S.の）カギ」が手に入る。2階の❿の廊下へ進もう。

13 警察⓫：S.T.A.R.S.オフィスのジルの机から「キーピック」を入手、ロッカーから「マグナム」か「グレネードランチャー」を入手、ファックスから「ケンド銃砲店からのFAX」を入手

◀カギを使って⓫の部屋に入る。





▶ジルの机の上から「キーピック」を入手。この部屋は隅々まで調べ尽くすこと。

VS「追跡者」



▶「キーピック」入手後、1Fの❺に「追跡者」が出現。ミサイルランチャーを弾切れ状態にしてから勝負。

14 UP⓭：警察署から出たら南東に進み、「キーピック」で路地の扉を開ける

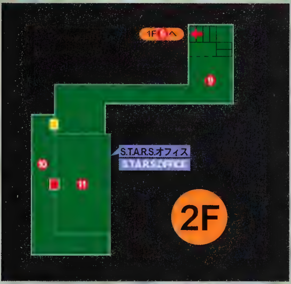
15 UP⓮：路地の中程に倒れている死体を調べ「傭兵の日記」を入手

DOWN TOWNへ

P.14へ続く!!

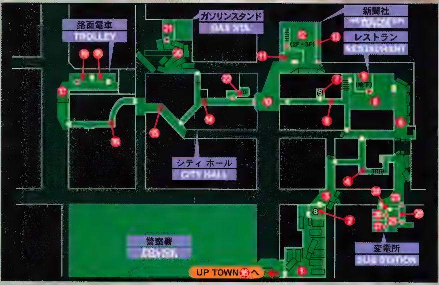
POLICE STATION 2F

「キーピック」を入手すれば警察署での行動は完了する。「追跡者」を退けてDOWN TOWNに向かえ。



DOWN TOWN

まずは路面電車まで進む。その後、電車を動かすため3つのアイテムを収拾だ。シナリオの分岐もあるので、こまめにセーブ。



POLICE STATION

❶Gハーブ×3（入口の扉の左側）、ハンド弾×30（カウンターの上）、❸ショット弾×7（机の上）、❹ガンB（キーピックで開くロッカーの中）、❻ガンA（入口左側にあるロッカーの中）、インク（タイプライターの上）、❼Rハーブ×2（部屋に入る前の通路の行き止まり）、❽インク（入口右側にある机の上）、ショット弾×7（奥の部屋にある暖炉の上）、Rハーブ×2（部屋に入る前の通路の行き止まり）、❿Rハーブ×2（通路の行き止まり）、⓫救急S（レベッカの机の上）

DOWN TOWN

❶Bハーブ×2（奥の扉の前）、❷ハンド弾×30（入口左にある机の上）、インク（タイプライターの前）、❹ガンA（通路の死体）、❺Gハーブ×2（噴水付近）、❼ショット弾×7（棚の上）、❽ガンA×2（奥にあるテーブルの上）、❿ハンド弾×30（文字盤の前にいる死体）、⓫救急S（棚の上）、インク（ダンボールの上）、⓬ガンA×2（3階の机の上）、⓯ガンB（ゾンビが出てくる車の中）、⓰Gハーブ×2（通路の途中）、⓱ショット弾×14（通路の入口付近にいる死体）、⓴Rハーブ×2（ガソリンスタンドの扉前）、㉑ガンA×3（入口付近にあるテーブルの上）、救急S（電子ロック付近の本棚）、㉒Gハーブ×3（銅像がある通路の入口）、㉓ハンド弾×30（リフト近くにいる死体）、㉕ガンB×3（奥にある机の上）

P.13より

DOWN TOWN ダウンタウン

16 DT❶：駐車場で「電力ケーブル」を入手

17 DT❹：工事中通路で「ダウンタウンのマップ」を入手

18 DT❼：商店街物置きで「さびた(六角)クランク」を入手

DOWN TOWNに入った直後に行ける場所は❽のレストランと⓬の新聞社の2つ。ここでは先に訪れた場所により、その後のシナリオやアイテムの入手場所が変化する。またチャート24以降で真っ先にUP TOWNの⓳の薬品営業所を訪れると、帰り道で「追跡者」と遭遇。逆にDT㉔の変電所へ先に向かいイベントをこなすとそちらに「追跡者」が出現する。

レストラン

19 DT❽：【レストラン】で「火かき棒」、「シティガイド」を入手

ライブセレクション

- 地下へ逃げ込む → ハシゴを昇る → VS「追跡者」 / ダクトから脱出 → 分岐A
- 時間内に選ばない → VS「追跡者」 → 分岐B
- 食堂へ隠れる → そのまま留まる → VS「追跡者」 → 分岐B

分岐A　分岐B



▶「追跡者」はレストランの裏口から侵入してくる。さてどうする？

20 DT⓫⓬：【新聞社】の1Fで「写真B」、3Fで「写真C」、「新聞記者の手帳」、「緑の宝石（エメラルド）」を入手



▶「緑の宝石（エメラルド）」は3Fの部屋の机の上にある。見逃さないように！

新聞社

21 DT⓫⓬：【新聞社】の1Fで「写真B」、3Fで「写真C」、「新聞記者の手帳」を入手

ライブセレクション

- 窓から飛び出す → 分岐A
- 侵入者と対決 → VS「追跡者」 → 分岐B
- 奥へ隠れる → そのまま留まる → VS「追跡者」 → 分岐B

分岐A　分岐B



▶ここは以降の分岐A、分岐Bの選択にもなるので、よく考えて決めよう。

22 DT❽❾：【レストラン】の1Fで「火かき棒」、「シティガイド」、地下で「緑の宝石（エメラルド）」を入手



▶「緑の宝石（エメラルド）」は地下にある。ゾンビが待ち構えているので注意だ。

23 DT❿：【シティホール】前で「青い宝石(サファイア)」、「緑の宝石(エメラルド)」を使用

24 DT⓲⓳：【路面電車】で「鉄道整備士のメモ」、「レンチ」を入手

▶バイオハザード対策部隊の傭兵たちと出会う。電車を修理して時計塔エリアに向かうため、3つのアイテムを探索。





◀⓳では「レンチ」が入手できる。これで探索エリアが広がる！

▼ここからの分岐について▲

■分岐A
こちらに進んだ場合、ガソリンスタンドにニコライ、薬品営業所にカルロスが現れる。会話やイベントが変化するのだ。

■分岐B
分岐Bの場合はガソリンスタンドにカルロス、薬品営業所にはニコライが登場するぞ。入手できるアイテムは変化しない。

25 DT⓴㉑：【ガソリンスタンド】で「さびた（六角）クランク」、「レンチ」を使用「マシンオイル」を入手



◀入口のシャッターを開けるには、2つのキーアイテムが必要になる。



▶パネルのランプが1つだけ点灯している。とりあえず操作してみよう

26 DT㉒：【シティホール】で「ブロンズ製の(知識の)本」を入手

27 DT❺：【レストラン前】の噴水で「ブロンズ製の(未来の)羅針盤」を入手

28 DT㉒：【シティホール】で「バッテリー」を入手

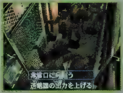
29 DT❹：工事中通路で「バッテリー」を使用

30 DT㉕㉖㉗：【変電所】で「ヒューズ」、「マグナム」か「グレネードランチャー」を入手

ライブセレクション

- 非常口に向かう → VS「追跡者」
- 時間内に選ばない → 戦闘
- 送電器の出力を上げる → 戦闘回避

変電所の外へ



▶「非常口〜」を選んで外に出ると、屋外で「追跡者」との戦いになる。

31 UP⓯：路地の突き当たりで「消火用ホース」を入手

32 UP⓫：燃えさかる路地で「消火用ホース」を使用

33 UP⓳⓴：【薬品営業所】で「営業所のFAX」、「管理責任者のレポート」、「オイル添加剤」を入手



◀奥の部屋に進むにはコンピュータにパスワードを入力する必要がある。



▶行き詰まったらリモコンを使ってTVでも見て息抜きを……!?

34 DT❶：駐車場でライブセレクション

ライブセレクション

- よじ登る → シティホールへ
- 飛び降りる → 地下 → 駐車場外 → シティホールへ
- 時間内に選ばない → 地下 → 駐車場外 → シティホールへ

シティホールへ

35 DT⓮：【シティホール】のY字路でVS「追跡者」

VS「追跡者」



▶正面から迫ってくるので非常に捕まりやすい。逃げるのも手だが……。

36 DT⓰：【シティホール】奥の小道でVSグレイブ・ディガー

VSグレイブ・ディガー



▶2つの電力供給器のスイッチを押しハシゴを降りろう。戦わずともOK！

37 DT⓲⓳：【路面電車】で「電力ケーブル」、「混合オイル」、「ヒューズ」を使用、VS「追跡者」



▶3つのアイテムをセットすると、そのままイベントになる。データはセーブしたかな？

そして……

路面電車での選択で今後の展開が大きく変化

攻略チャートに続いては、前号で紹介できなかった前半戦の山場「路面電車での脱出イベント」を徹底解説だ。このイベントではライブセレクションが発生し、そこで選んだ行動によって中盤戦の展開が大きく変化するぞ。ゲーム的にかなり大事な選択となるので、発生から終了までの流れを確認しておくように。



▲電車が動き始めると後方の車両からミハイル隊長の叫び声が……。


◀路面電車に3つのアイテムをセットするとイベントが発生する。

VS「追跡者」 戦うだけ弾薬のムダ！ココは逃げてしまえ!!

路面電車に出現する「追跡者」との戦闘は、一定のダメージを与えるか、入ってきたドアから出ればゲームが進行し、強制的に終了となる。この「追跡者」は倒してもアイテムを落とさない。しかもフィールドが狭く、戦いは苦戦を強いられるため、無理に戦う必要はないだろう。ドアを素早く抜けてしまおう。



▶「追跡者」の行動パターンはこれまでと同じだ。
▲後方の車両に入ると、そのまま戦いがスタートするぞ。



▲一定のダメージを与えるかドアから出ようとすればゲームが進行。

ライブセレクション

時間は短いがよく考えて決定!

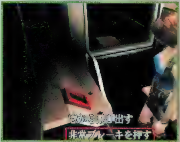


▶電車のブレーキが故障し、ライブセレクションに突入！

「追跡者」を退けて先頭の車両に戻るとライブセレクションが発生する。ここで選べる行動は「窓から飛び出す」、「非常ブレーキを押す」と、それに時間内に選ばないの3つだ。この選択による影響は、これまでにないくらい大きい！ なぜなら、選んだ行動で次のエリア“時計塔”のスタート地点や探索順序などが大きく変化するからだ。下に矢印で紹介した進行ルートをチェックして行動を選んでいこう。



◀危険を承知で電車の小窓から外へ飛び出すか……。



▲非常ブレーキに賭けるか？ 時間切れの場合の結果はこちらと同じ。

非常ブレーキを押す | **時間内に選ばない** | **窓から飛び出す**

時計塔の中庭

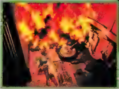
路面電車の左側から降りることになる。先に進むと、時計塔の中庭へとたどり着くことができるぞ。だがそこには、一緒に乗っていたはずのカルロスの姿はない……。



◀▲電車は時計塔の中庭で停止！九死に一生を得たジルは敷地内へと足を踏み入れる……。

時計塔の寝室

路面電車の右側から降りることになる。こちらを先に進むと時計塔の寝室に出るのだ。やはりここにもカルロスの姿はない！ いったいどこへ行ってしまったのか？



◀▲電車はバイクを巻き込み、さらに時計塔に突っ込んで停止した。ここは……時計塔の寝室!?

CHECK ここまでで最良と思われるルート&ゲームの進め方は……

『バイオハザード3』のシナリオには基本的に“正規のルート”というものは存在しない。ただし見ておいたほうがより楽しめる！ といったイベントが発生するルートは、いくつか用意されている。ここでは前半の締めくくりとして、イベントと入手できる武器に関してチェックしていこう。もし見逃していたり、入手してなかったら2回目のプレイでチャレンジしてみよう。



◀消費アイテムもできるだけキープして中盤戦を迎えたい。

武器

前半に出現する「追跡者」を倒すとパーツなどを落とす（路面電車戦は除く）。そのパーツを組み合わせれば2つの武器が完成するぞ。ぜひ入手しておきたい。

EAGLE6.0



ウエスタンカスタム



イベント

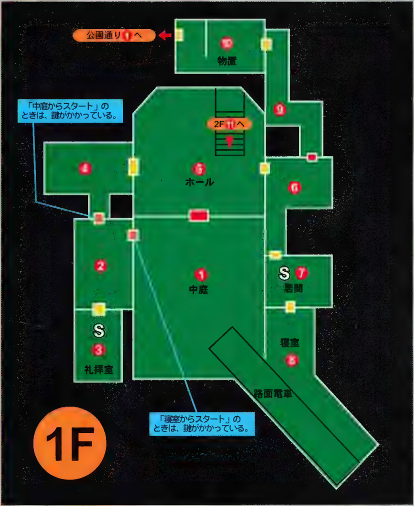
要チェックのイベントといえば、やはりカルロスが薬品営業所に現れるエピソードだろう（P.14のチャートで分岐Aに進んだ場合）。これは“バイオハザード”によってもたらされる悲劇を描写した悲壮感の漂うもの。見ておいて損はないぞ。

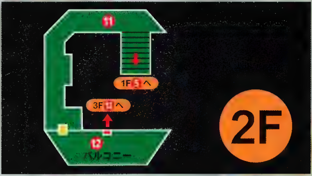

▲現実味あふれるイベント。キミならどうする？

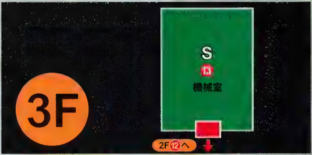
いよいよ新たなエリア“時計塔”がスタート!!

CLOCK TOWER 時計塔

ジルとカルロスは、生存者救出地点となっているラクーンシティの名所、時計塔に到着した。しかし、2人の他にはこの場所にたどり着いた生存者の姿はない……。

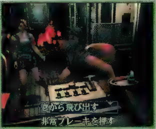






2通りの展開を楽しむ

この時計塔のスタート地点は、ここに到着する直前のライブセレクションの選択により変化する。また、スタート地点以外にも、キーアイテムの位置や、途中のイベントも違うのだ（仕掛けの解き方は変わらない）。2度目以降のプレイでは別の選択肢を選んでみよう。



▶ここでの選択が、時計塔での展開を決定するのだ。

P.15より

■寝室からスタート■

- **38 A** 時計塔❽：【寝室】で「時計塔（リューズ）のカギ」を入手
- **39 a** 時計塔❻：書斎で カルロスと会話、グレネード冷凍弾入手
- **39 b** 時計塔❻：書斎で 奥の机の上から「美術品の絵葉書」を入手
- **39 c** 時計塔❺：【ホール】で「マインスロアー」、「作戦指示書」を入手。中央の机から「時計塔のマップ」を入手
- **40 A** 時計塔❸：【礼拝室】で「時計塔（ベゼル）のカギ」を入手

■中庭からスタート■

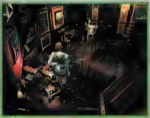
- **38 B** 時計塔❸：【礼拝室】で「時計塔（リューズ）のカギ」を入手
- **39 a** 時計塔❹：食堂で カルロスとの会話イベント
- **39 c** 時計塔❺：【ホール】で「マインスロアー」、「作戦指示書」入手 中央の机から「時計塔のマップ」を入手
- **39 b** 時計塔❻：書斎で「美術品の絵葉書」を入手
- **40 B** 時計塔❽：【寝室】で「時計塔（ベゼル）のカギ」を入手

P.18へ続く!!

ライブセレクションによりスタート地点変化!

「窓から飛び出す」

路面電車内のライブセレクションで「窓から飛び出す」を選択した場合、時計塔の南東にある❽の寝室からスタートとなる（右ページシナリオ攻略の［38A］からスタート）。



寝室からスタート

「非常ブレーキを押す」

「非常ブレーキを押す」を選択した、またはどちらも選択せずに時間切れとなってしまった人は、❶の中庭からのスタートとなる（右ページシナリオ攻略の［38B］からスタート）。

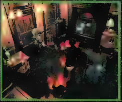


中庭からスタート

寝室⑧からスタート（飛び出す）

38 A 「時計塔（リューズ）のカギ」を入手

奥に進むと炎の中からゾンビが数体出現する。ゾンビを倒してから壁に掛かっている絵を調べると、裏の隠し金庫から「時計塔（リューズ）のカギ」を入手できる。また、扉の横にある机の上に、消費アイテムがある場合もあるのでチェックしておこう。



◀ゾンビを無視して「時計塔（リューズ）のカギ」を入手してもいい。

中庭①からスタート（非常ブレーキ）

38 B 「時計塔（リューズ）のカギ」を入手

まず●の中庭に出現するカラスは無視して、北西にある扉から②へ移動。そして③の礼拝室の右奥にある棚から、「時計塔（リューズ）のカギ」を入手する。カギを入手したあとに●に移動すると、ゾンビが数体出現するので注意すること。



◀カギ入手後、●の部屋にゾンビが出現！ ショットガンで撃退しよう。

39 まず時計塔の1Fでしなければならないこと

39 a カルロス会話イベントについて

「時計塔（リューズ）のカギ」を入手したあと発生する［カルロス会話イベント］は、スタート地点が違うことで変化するイベントの1つ。それぞれ発生する場所と、会話内容が違うぞ。

⑥：時計塔書斎



▲物音が聞こえたので、警戒して進んでみると……。そこにはなんとカルロスが！

［窓から飛び出す］を選択して⑧の寝室からスタートした場合は、⑥でカルロスとの会話イベントが発生する。こちらでは、イベントの最後でカルロスが「冷凍弾」をジルに手渡してくれるというボーナスが付いているぞ。

④：食堂

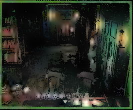
①の中庭からスタートした場合は、④でカルロスとの会話イベントが発生。ちなみに、こちらの場合はイベントの最後にカルロスからアイテムをもらうことができない。



▲ジルの一撃により、弱音を吐いて逃げるカルロス。

39 b 「美術品の絵葉書」を入手

●の書斎の東側にある机の上を調べると「美術品の絵葉書」が手に入る。また、⑧の寝室からスタートの場合は［カルロス会話イベント］のあとに、忘れずに机の上から「美術品の絵葉書」を入手すること。ちなみに、北にある扉は、この時点ではまだ開けることはできないぞ。



◀この扉の奥へは、あとで進めるようになる。

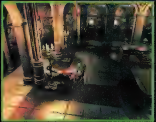


▶部屋にゾンビが数体いることもあるので注意すること。



▶「美術品の絵葉書」は、ある仕掛けを解くヒントになっているのだ。

39 c ⑤時計塔ホールで入手できるモノ



▶この「マインスロアー」は必ず入手すること。

まず、⑤のホールの西側の扉付近で倒れている傭兵の死体から、新しい武器「マインスロアー（詳しくはP.9参照）」と「作戦指示書」を入手できる。さらに、ホール中央の階段より左にある、机の上から「時計塔のマップ」を入手。また、ホールの南西には「ブルーハーブ」が生えている。入手はできないがその場でなら無限に使用可能なので、毒を受けてしまったときのために場所を覚えておこう。

⑤：オルゴールについて

ホールの一番奥には、階段を隔てて2つのオルゴールが設置されている。調べてみると、メロディーを聞くことができるが、どちらか一方は壊れてしまっている。このメロディーはあとで仕掛けを解く重要なカギとなっているので、覚えておいて先に進もう。

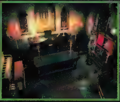




◀▲どちらか一方は、壊れていて旋律が狂ってしまっている。正しい方の旋律を覚えておこう。

40 A 「時計塔（ベゼル）のカギ」を入手

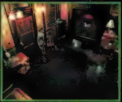
●の礼拝室の右奥にある棚を調べると、「時計塔（ベゼル）のカギ」を入手できる。カギを入手したら時計塔2Fを目指そう。また、この部屋はセーブポイントになっているので、2Fに行く前にアイテムの整理とセーブを忘れずにすること。



◀棚の向かい側には、ガンパウダーなどの消費アイテムが置いてあることも。

40 B 「時計塔（ベゼル）のカギ」を入手

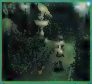
⑧の寝室に入ると、左側に絵が掛かっている。この絵を調べると、裏の隠し金庫から「時計塔（ベゼル）のカギ」を入手できる。また、部屋の奥に進んで戻ってくると、炎の中からゾンビが出現するので、奥には進まず、2Fに移動しよう。



◀発砲時に発生するわずかな振動でも、壁にかかった絵が落下する。

消費アイテムあるかも!?スポット CLOCK TOWER 1

①Gハーブ×2、Bハーブ×2



③ガンA×2



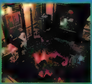
⑥Bハーブ、救急S



④グレネ弾×8



⑧ガンA×2、ガンB×3



P.17より

41 時計塔⑫：【バルコニー】で
「時計塔（ベゼル）のカギ」を使い３Ｆへ

42 時計塔⑬：【機械室】で
「銀の歯車」、「クロノスの首飾り」を入手

43 時計塔⑫：【バルコニー】から
⑪へ移動しようとするとライブセレクション、VS「追跡者」

44 時計塔⑥：書斎で
「クロノスのカギ」を使い北側の扉を開き⑨へ

45 時計塔⑩：【物置】で
「傭兵の手帳」、「金の歯車」入手

46 時計塔⑬：【機械室】で
「クロノスギア」を使い鐘を鳴らし、⑫へ

P.20病院へ！

42 鐘を鳴らすには「銀の歯車」だけでは……。

時計塔３Ｆ、⑬の機械室には、鐘を鳴らすための機械が中央にあり、奥には機械の動力源となる装置がある。しかし、肝心な歯車が抜けているために、鐘を鳴らすことができないのだ。棚から入手した「銀の歯車」をここで使用しても、歯の数が足りず、鐘を鳴らすことはできない。何かと組み合わせれば、あるいは…。



◀入口の右側の壁にある棚から「銀の歯車」が入手できるぞ。

オルゴールについて

⑬の部屋の入口から左には、巨大なオルゴールが設置されている。オルゴールを調べると、聞き覚えのある旋律が奏でられる。盤上にあるA～F、６つのスイッチを上か下へ操作し、正しい旋律になるようにしよう。最後のＦのスイッチを操作したあと、［演奏］を選択し、最初の旋律と同じ旋律を奏でることができれば、「クロノスの首飾り」を入手できるぞ。首飾りと歯車、２つのキーアイテムを入手したら、とりあえず１Ｆに戻ろう。



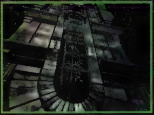
▲まずは、手本となるオルゴールの旋律を聞いて覚える。



▶スイッチを上か下へ操作して正しい旋律を奏でる位置に修正だ。

41 「時計塔（ベゼル）のカギ」を使い、3Fへ！

まず、⑤のホールの階段から２Ｆへ上がり、⑪から⑫のバルコニーへ移動する。バルコニーの壁にあるスイッチを押すと時計塔の文字盤を照らすライトが点灯する。まったく意味のない仕掛けに思えるが、実はあとのライブセレクションで関係してくる。バルコニー中央にあるカギ穴で「時計塔（ベゼル）のカギ」を使い、３Ｆへ移動しよう。



◀「時計塔（ベゼル）のカギ」を使うとハシゴが出現する。

NEW 巨大グモ

時計塔１Ｆの⑨、２Ｆの⑪の通路には、巨大グモがジルを待ちかまえている。壁や、天井を自由にはい回り毒液を吐きかけてくるぞ。また、倒すと死体からたくさんの小グモが出現するという、非常にやっかいなクリーチャーだ。小グモの攻撃力はないに等しいが、毒のステータス異常に備えてＢハーブを用意しよう。



この攻撃に注意！

▶吐き出される液をあびると、毒を受けてしまうこともある。

ライブセレクション

43 3Fでアイテムを入手後2Fに「追跡者」出現！

⑫のバルコニーで「追跡者」が出現。ライブセレクションが発生する。ここで「ライトを使う」を選択すると「追跡者」を追い払うことはできるが、ヤツの落とすレアアイテムが入手できなくなる。レアアイテムを入手したいなら、「電源ケーブルを使う」を選択し、「追跡者」と戦おう。



「ライトを使う」

▲一番の安全策だが、代わりにレアアイテムが入手できなくなってしまう。



「電源ケーブルを使う」

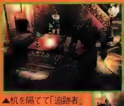
◀電気でダウンしたスキに、アイテムだけ奪って時計塔に逃げ込むのも手だ。

VS「追跡者」 時計塔内に入ると再び「追跡者」出現！

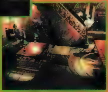
⑫でのライブセレクションで「電源ケーブルを使う」を選択、または時間切れとなってしまった場合は「追跡者」との戦闘になる。もちろん走って逃げてもＯＫだが、どうしても倒したいという人は左の方法でガンバってほしい。

1Fホールの机を利用せよ！

「追跡者」を倒したい場合は、まず時計塔内で一番広い場所となる⑤のホールを目指そう。そこでP.10で紹介している［対策１］の戦法を使えば、比較的楽に倒すことができるだろう。また、「時計塔のマップ」が置いてあった机を利用して「追跡者」を寄せ付けずに倒すことも可能だ。やり方は簡単、ただ机を隔てて攻撃するだけ。攻撃→移動→攻撃を繰り返して、「追跡者」の反対側へ回り込もう。



▲机を隔てて「追跡者」を攻撃。ハンドガンなどで戦うほうが有利。



▶「追跡者」がダッシュしてきたら、こちらもダッシュで逃げる。



◀どちらにしても、⑬の機械室から⑫のバルコニーに移動する前に、必ずセーブしておこう。

「追跡者」が落とすアイテム

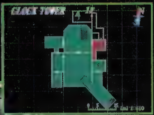
救急ボックス



回復用の救急スプレーを、最大３つ入れることができるボックス。「追跡者」との戦闘や今後の展開を楽にするためにも、ぜひ入手しておきたいレアアイテムだ。

44 入手したアイテムを調べると…

ここまで進んできて、まだ調べ尽くしていない場所は、⑯の北にある扉だ。この扉にはカギがかかっていて、開けるには当然カギが必要となっている。ステータス画面を見てみると、最初に手に入れた「時計塔（リューズ）のカギ」と、⑬の機械室で手に入れた「クロノスの首飾り」の2つのキーアイテムが残っているはず。この2つのアイテムを使っても扉を開けることができないが、よく調べてみると……。



▲時計塔内で探索できていない場所は、●にある、この扉の奥だけだ。



◀「時計塔（リューズ）のカギ」には、なにかをはめ込むことができそうだが……。

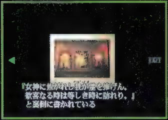
45 女神像と絵画の関係は？

⑩の物置の壁には「過去」、「現在」、「未来」の女神の絵が掛けてあり、その下にはそれぞれ受け皿が付いている。同じ部屋にある、3体の巫女の石像から入手した宝石を載せると、それぞれ右で解説している時間分だけ「過去」なら時計の針を戻し、「現在」ならそのまま時計を進め、「未来」なら2倍時計の針を進めるのだ。



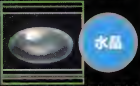


▲▶受け皿に宝石を入れると、中央の絵画の時計が動き出す。左右の時計は12時をさしているが……。

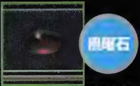


◀「美術品の絵葉書」を調べると、中央の時計が12時をさしている。

3つの宝石の効果



▲「過去」、「現在」、「未来」の女神の受け皿に「水晶」を置くと、1時間分だけ時計の針が動く。



▲受け皿に置くのが「黒曜石」なら、2時間分の時計の針を動かすことができるぞ。



▲また、受け皿に「琥珀」を置くと、3時間分も時計の針を動かすことが可能だ。

46 時計塔の鐘を鳴らす!

⑩の物置で「金の歯車」を入手したのなら、●の機械室に移動し、歯車を使用してみよう。しかし、まだ歯車の歯の数が足りず空回りし、動力の確保ができない。同じ大きさの歯車が2つもあるのに、どちらも歯の数が足りないとはどういうことだ!?

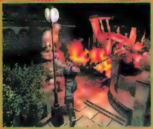


◀VS「追跡者」のために鐘を鳴らしたらセーブしておこう。

VS「追跡者」へ

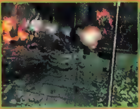
VS「追跡者」

「追跡者」触手形態登場! ジルがウイルスに感染!



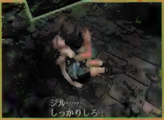
▶ヤツがこの状態になったら「回避行動」の準備をしよう。

時計塔3Fで鐘を鳴らし、⑪の中庭に下りると「追跡者」出現！ しかも、ここで出現する「追跡者」は今までと違い、遠い間合いから触手で攻撃してくるのだ。この触手で掴まれると、そのまま振り回され大ダメージを受けてしまう。しかし、この攻撃は大振りなため、触手を振りかぶったら武器を構え始めるようにすれば、ほぼ確実に回避できるぞ。あとはP.10の［対策1］で、確実にダメージを与えていこう。



▲触手形態の「追跡者」も、中庭にある外灯に引っかけてハメることができる。P.11の応用でチャレンジ！





◀「追跡者」との戦闘後、ジルは倒れてしまう。彼女の運命は!?

路面電車でのライブセレクション選択によるイベントの違い

★「非常ブレーキ」＝カルロスが登場



「追跡者」との戦闘前にカルロスが登場し、「追跡者」に対してアサルトライフルで攻撃してくれる。カルロスは途中で気絶してしまうが、その時点で「追跡者」の体力は、かなり減っているぞ。

★「窓から飛び出す」＝カルロス登場せず

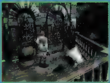


最初にカルロスは登場せず、「追跡者」との戦闘になる。カルロスは「追跡者」との戦闘後に登場する。時計塔内部で出現する敵の数が少ない代わりに、「追跡者」との戦闘が辛いものになっている。

カルロス編スタート!P.20へ

消費アイテムあるかも!? スポット CLOCK TOWER 2

Rハーブ



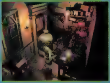
⑫インク



ガンA



⑩マイン弾×6



HOSPITAL 病院

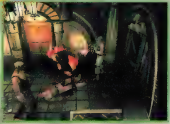
ウイルスによって倒れたジルに代わり、病院はカルロスを操作して進むことになる。警察署と同等のレベルの施設だが武器が少ないぶん、ツライ戦いになる!?



カルロス・オリヴェイラ

カルロス編スタート！ ワクチンを求め病院を目指せ！

ジルを治療する方法を求め、病院内を探索していくカルロス編。基本操作はジルと同じだが、感覚的に若干カルロスのほうが重い。時計塔内を動き回り、早めに慣れておこう。スタート時の所持品は以下のとおり。節約を心がけよう！

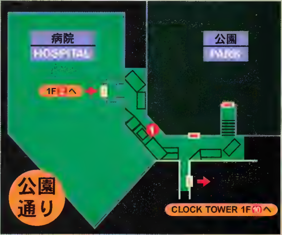


▲あらかじめデータをセーブ。そして自由に戦ってみて操作感覚の違いを確認しておくこと。

スタート時の所持品

アサルトライフル(100%)	傭兵用ハンドガン	ナイフ	インクリボン(3)





P.18より

47 時計塔⑩：【物置】を抜けて時計塔から外に出る

48 病院④：1Fの【医師詰め所】で「テープレコーダー」、「医院長の手記」「病院のマップ」を入手

エレベータを起動させるとB3と4Fに行けるようになる。ここでは、どちらを先に訪れたかによってシナリオが分岐するぞ。だが、入手アイテムは同じなので、各部屋での行動は左側のチャートを参照してほしい！

B3へ

49 病院⑥：【実験室】でタイレルのイベント発生

50 病院⑦：【研究室】で「医療機器マニュアル」、「ワクチン培養液」を入手

51 病院⑨：【資料室】で「写真D」、「病室のカギ」を入手

52 病院⑩：【401号室】で医者の死体を調べ、紙切れの番号を確認

53 病院⑧：病室前の廊下で「病室のカギ」を使い【402号室】に入る

54 病院⑥：【402号室】で仕掛けを解除し、紙切れの番号を入力して「ワクチン素材」を入手

4Fへ

55 病院⑨：【資料室】でタイレルのイベント発生「写真D」、「病室のカギ」を入手

56 病院⑩：【401号室】チャート52と同様

57 病院⑧：病室前の廊下チャート53と同様

58 病院⑪：【402号室】チャート54と同様

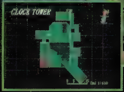
59 病院⑦：【研究室】チャート50と同様

60 病院⑥：１Fのロビーから脱出!?

次号Vol.123へ続く……

47 道を切り開き、時計塔から外へ脱出

まずはジルと交代した直後の行動から（以降の番号はP.15の時計塔１Ｆを参照）。③の礼拝室でジルと交代したら、真っ直ぐ⑩の部屋に向かおう。部屋の奥には扉が見えるはず。ジルでは先に進むことができなかったが、力のあるカルロスならば！ そこを抜けると、時計塔の外に出られる（ここからの番号は上部の公園通りと病院のマップを参照）。時計塔を出たら①の道路を進んで病院に向かおう。

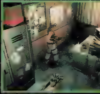




◀▲マップを開いて現在位置を確認。予備の鎌は重そうだが、男ならなんとか！

48 部屋の奥に隠されているエレベータを動かせ！

病院に入ったら②、③を通って④の部屋に進む。ここでは「テープレコーダー」、「医院長の手記」、「病院のマップ」が手に入る。部屋にある音声認識ロックを解除すると隠されていたエレベータの扉が開き、Ｂ３と４Ｆに行けるようになる。先に進むときは③の部屋でデータをセーブしておくこと。



◀奥の机で「テープレコーダー」が入手できる。



▶入手したら、よく調べてみること。



◀登録されている人物の声に反応するようだ。近くに病院の関係者は…。

NEW ハンターβ

「１」に登場したハンターの改良型。素早さと鋭い爪を武器に迫ってくるぞ。できるだけ離れて攻撃すること。

この攻撃に注意！

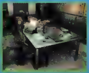


▲ジャンプ攻撃には特に要注意だろう。

消費アイテムあるかも!?スポット HOSPITAL



▲[illegible]ハンタβを倒してから取ろう。

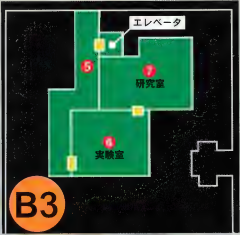


▲③のタイプライターの脇。すぐにわかるはず。



▲③[illegible]見落としがちなので注意。

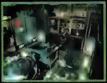






50 薬品合成装置を操作して「ワクチン培養液」を入手

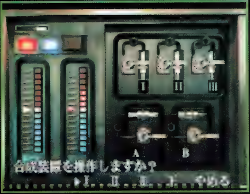
●の研究室に入ったら棚から「ワクチンベース」と「医療機器マニュアル」を入手し、電力供給を切り替える。そして合成装置に「ワクチンベース」をセットし、合成装置を操作するのだ。レバーによって2つのゲージの長さが変化する。このゲージの長さを中央に揃えると「ワクチン培養液」が手に入る。



▲まずは棚から「ワクチンベース」を入手する。



◀切り替え後、合成装置を調べ「ワクチンベース」をセット。



▲上段3つ、下段2つのレバーを操作してゲージの長さを揃える！

NEW ハンターγ

こちらもハンターの改良型だ。足ヒレが付いていることから水棲タイプと考えられる。近づかれる前に倒せ！



◀やはりジャンプ攻撃には注意！ 無理に戦わず逃げることを考えよう。

51 奥の机で「病室のカギ」を入手

4Fの●では「病室のカギ」と「写真D」が入手可能。先にB3に行った場合、ここにはハンターβが現れる。攻撃オブジェクトを使って倒せ！



▶2つのアイテムは奥の机の上に置かれている。



▲402号室のカギだ。これを入手してから病室を回ろう。

52 医者の死体をチェック

●の病室（401号室）には、カギがかかっていないのでいつでも入室できる。入口の脇に倒れている医者の死体を調べ、紙切れに書かれた番号を確認せよ。



▶紙切れを調べると3ケタの番号が確認できる。

53 402号室へ

4Fエレベータ前の❽の廊下から、⓫の病室（402号室）に入るには、❾の資料室で入手できる「病室のカギ」が必要だ。このカギもほかに使い道はないので使用後は捨ててもOK。持ち物を減らして探索しよう。



▶廊下にあるボードなどもこまめに調べてみること。

54 ただの病室のように思えるが……

⓫の病室（402号室）にある「ワクチン素材」を入手するには2つの仕掛けを解除する必要がある。ここには動かせそうな台があるだけだが……。



▶床を調べると、ほかとは違う場所が見つかるはず！



▲ナンバー式の保存機は、3ケタの番号で開く！

病院大爆発!! カルロスは!? そしてジルの運命はいかに!!

「ワクチン培養液」、「ワクチン素材」を手にしたカルロスは病院の出口に急ぐ。だが1Fのロビーで思わぬものを発見！ なんと時限爆弾が仕掛けられていたのだ。残されたわずかな時間を使い、なんとか脱出を試みるカルロスだったが……。はたして彼の運命は!?

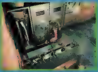




Bハーブ



ハンド弾×30



Gハーブ



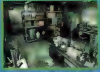
ハーブ



ンド弾×



ハンド弾×30



次号Vol.123（10月22日発売）はライブセレクション完全網羅でラスト直前まで大攻略！




やっとここまでたどりついたんだ。
誰だろうと邪魔はさせない!
ミント
「あんた……ケンカ売ってるの!?
ひとつの世界に、ふたつのファンタジー。
デュープリズムが、必要なんだ。
心やさしい男の子ルウは、3年前、突如現われた謎の怪人「死の右腕」によって、最愛の姉クレアの命を奪われてしまいます。悲しみにくれるルウの耳に入ったのは「遺産」にまつわる話でした。それは死者をもよみがえらせる、究極のマジックアイテム=デュープリズム。それはひと筋の希望。ルウは、巨大な斧アーク・エッジとモンスターに変身できる特殊能力を武器に、この広い世界に旅立ちます。
デュープリズムが、欲しいのよッ!
わがままな女の子ミントは、東天王国の王女。でもその性格がわざわいして妹のマヤに王位継承権を奪われてしまいます。国を追い出された彼女は、究極のマジックアイテム=デュープリズムを手に入れて妹に仕返しし、ついでに世界を征服しちゃえ、と思うのでした。ミントの武器は、ふたつのリング=デュアルハーロゥと、強力な魔法。あふれるパワーに巻き込まれ、周囲は大メーワクなのだが…。
DEWPRISM™
デュープリズム
フル3DファンタジックアクションRPG
デュアルショック対応/標準価格:5,800円(税抜)
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。
左記の4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア ユーザーサポート PHONE 03-5496 7117 (月~金 10:00~18:00 祝祭日は除く)
スクウェア ホームページ(デュープリズム) http://www.square.co.jp/~dp/
©1999 スクウェア

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

発売直前!!

『ジョジョ』の3大要素をチェック!!

今回の特報第1弾は、PSで今最も〝アツイ〟FTGを徹底特集。システム、キャラクター、ストーリー……その魅力のすべてを8ページにわたって紹介するぞ。これまでノーチェックだったキミも、もう目が離せないッ!

2 格闘ゲームの初心者でも超壮快なバトルが楽しめる!

簡単なコマンド、ド派手な必殺技。FTG初心者でも壮快感あふれるバトルを楽しめるのが、本作の魅力。今までFTGを敬遠してきた人も納得できるぞ。

詳しくはP.26の下のカコミを見ろ!



▶ボタン連打だってOK 壮快感がたまらない!!

1 AC版に加え、新たに4人のスタンド使いが参戦!

『ジョジョ』の魅力は、なんといっても超個性的なキャラクターたち。PS版では、AC(アーケード)版の14人に加え、新たに4人のスタンド使いがプレイヤーキャラとして使用可能になったのだ!

詳しくはP.26へ飛ぶぜ、オラッ!



▶4人の新キャラの登場により、戦いはさらにヒートアップ! 最強キャラは誰だ!?

ACで大人気!!

「ジョジョ」ってどんなFTG?

原作のウリでもある「スタンド」を、キャラ本体とは別に行動するオプションとして設定。本体との連係による強烈なラッシュなど、これまでのFTGにはない対戦の駆け引き(この辺りもP.26で解説)が楽しめる。しかも操作系が4ボタン+レバーと、従来のカプコン作品と比べて簡略化されていても、その楽しさは変わらない。



◀画面に挿入されるコミックスの一場面や、〝書き文字〟なども原作ファンに大ウケ。

超大特集だぜッ！

3 PSだからできた！ ミニゲーム満載で原作「第三部」を完全再現！



そして、PS版最大のウリとなるのが、スーパーストーリーモード。FTGだけではない、各種ミニゲームを含む40面近い構成で、承太郎たちの「打倒DIO」の旅の軌跡が完全再現されるぞ。

◀原作ファン感涙の究極のモードなのだ

詳しくは P.28以降の解説を読め！





ジョジョの奇妙な冒険

10 14 FTG	▶¥5,800　▶カプコン ▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

ジョジョの奇妙な冒険





18人のスタンド使いたちのその能力を大紹介だ!

ここでは、PS版『ジョジョ』でプレイヤーキャラとして選択できる、18人（正確には16人と1匹と1羽）のスタンド使いたちを大紹介！　そのプロフィールとともに、〝ゲーム内における〟スタンドの姿&能力を一挙に公開しよう。ぜひ、キミの使用キャラ選択の参考にしてほしい。



花京院典明

繊細な性格の美青年。最初はDIOに操られ、敵として承太郎と戦いを挑む。

スタンド　ハイエロファントグリーン

リーチに優れる相手を結界に閉じ込めるなど、テクニカルな面も。

J.P.ポルナレフ

騎士道精神旺盛な男。妹の仇であるJ・ガイルを倒すため、承太郎たちの仲間に。

スタンド　シルバーチャリオッツ

動きが素早く、直線的で鋭い攻撃が可能。反面、攻撃力は低め。

イギー

コーヒーガムが大好きな犬。知能は人間並(以上？)にあるようだ。

スタンド　ザ・フール

本体の何倍もの大きさを持つ。突進力があり、短時間なら飛行もOK。

誇り高き血統ジョセフ

若き日のジョセフの姿。ゲーム内では、アレッシーに若返らせられたという設定。

スタンド　なし（波紋を使う）

スタンドが使えない若ジョセフは、〝波紋〟と格闘をメインに戦う。

空条承太郎

原作第三部の主人公。無口で無愛想だが、常に冷静沈着で家族や仲間への愛情も深い。

スタンド　スタープラチナ

ラッシュ力があり、相手を一方的に押さえ込める。攻撃力も高いぞ。

モハメド・アヴドゥル

ジョセフの誘いで承太郎一行に加わる。直情型で、行動力のある男。

スタンド　マジシャンズ・レッド

炎を操る。飛び道具、対空技とバランスの良い必殺技を持つスタンド。

ジョセフ・ジョースター

承太郎の祖父で、第二部の主人公。力より頭で勝負する、一行の知恵袋？

スタンド　ハーミットパープル

イバラ状のスタンドで、ムチのように遠くの敵を攻撃することも可能。

システム検証　スタンドによるド派手な攻防!



2つのモードを駆使せよ!!

本体モード

●スタンド使い自らが攻撃

本体モードでは、基本的にスタンド使い自らの身体を使って攻撃する。スタンドは、必殺技や強攻撃などを行ったときに画面上に現れるぞ。また、右のような本体モードのみの特殊動作もある。



▶技のリーチも、見た目通りだ。

回り込み



▲敵や敵の攻撃を、すり抜けつつ前進する回り込み。無敵時間もあり、防御効果も高い。

通常技&必殺技もモードで変化する



▲モードで切り替わる通常技や…。



▲モード専用の必殺技などもあり、使い分けが必要となるぞ。

スタンド(幽波紋)とは？　ジョセフいわく、スタンドとは〝生命エネルギーが作り出す、パワーある像（ビジョン）〟で、超能力の具現化した姿である。スタンド使いの能力によって、人型から不定形のものまで形態も能力もさまざま。〝側に立つ者〟の意で「スタンド」と名付けられた。



ペットショップ

DIOの屋敷を守る番鳥。原作では、イギーと死闘を演じた。

スタンド
ホルス神
槍状の氷を飛ばしたり、氷をまとって突進するなど、素早い技が多い。

マライヤ

DIOの命令で承太郎たちを狙う女刺客。ジョセフいわく、"グンバツの足"を持つ。

スタンド
バステト女神
敵に磁力を帯びさせ、磁力に引かれる物を投げつけて攻撃する。

アレッシー

強きを助け、弱きをくじく。とくに子どもを斧や銃でイジメるのが大好きなサディスト。

スタンド
セト神
触れた相手を、一定時間子供にする影を使う。状況次第で一発逆転も。

DIO

第一部の仇敵の吸血鬼。現在、首から下はジョセフの祖父、ジョナサンの体だ。

スタンド
ザ・ワールド
ラッシュ力も一流ながら、特筆すべきはやはり"時間停止"能力だ。

アヌビス二刀流ポルナレフ

チャカ同様、アヌビス神に憑かれたポルナレフ。承太郎に勝負を挑む。

スタンド
アヌビス神&チャリオッツ
チャリオッツと剣による同時攻撃が可能！　受け返し技も健在だぞ。

チャカ

気の弱い青年だったが、アヌビス神に取り憑かれ、剣の達人になった。

スタンド
アヌビス神
剣だけに接近戦が得意。相手の技を受け返す能力にも長けている。

ホル・ホース

DIOに金で雇われた刺客。他人とコンビを組んで実力を発揮するタイプ。

スタンド
エンペラー
銃のスタンドで、遠距離戦が得意。撃った弾の軌道を変えたりもできる。

邪悪の化身DIO

第三部前半に登場したスタンド能力に覚醒する前のDIO。AC版では隠しキャラ。

スタンド
ザ・ワールド
本体による攻撃がメインになるが、影DIOならではの飛び道具も強力。

デーボ

インディアン呪術師あがりの殺し屋。恨みの力でスタンドを操る。

スタンド
エボニーデビル
人形を遠隔操作して攻撃。うまく敵を挟み撃ちにできればチャンス！

ミドラー

DIOのカリスマにひかれる踊り子。原作では、海底を移動する承太郎たちを襲った。

スタンド
ハイプリエステス
ハサミやノコギリ、車（！）など、さまざまな鉱物に変化して敵を攻撃。

ヴァニラ・アイス

DIOの忠実なる腹心。DIOから血を与えられ、不死の吸血鬼となった。

スタンド
クリーム
数々の突進技が強力。COMが操る場合は、使ってくる技が違うぞ。

スタンドモード

●本体+スタンドで連係攻撃！

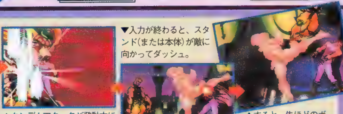
スタンドモードには、攻撃力アップ、右下の「スタンドラッシュ」が使える、2段ジャンプなどの固有の動作ができるといった特典がある。なお、右上の「タンデムアタック」は、本体モードでも使用できるぞ。



遠隔操作だ

▶特定のキャラは、スタンドの遠隔操作も可能だ。

タンデムアタック



▲タンデムアタックが発動中に、攻撃ボタンをプレイヤーの任意の順番で押す。

▼入力が終わると、スタンド（または本体）が敵に向かってダッシュ。

▲すると、先ほどのボタンの順番に、連続攻撃をしてくれるのだ。

スタンドラッシュ

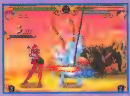


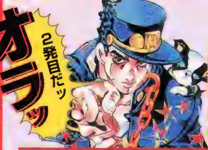
▲スタンドモード時に、弱攻撃を当てたら、続けて中以上の攻撃ボタンを押す。

▼タイミングがあっていれば、前の弱攻撃から攻撃がつながって連続技に。

▲さらに強攻撃につながる。途中で必殺技につなげることも可能。

特殊な力を持つスタンドも！





PS版ならではの多彩なオリジナルモードを遊びつくせッ!

続いて紹介するのは、ＰＳ版に搭載されたプレイモードの数々。今回は、とくに原作ファンが注目しているであろう「スーパーストーリーモード（ＳＳＭ）」をクローズアップしよう。なお、ここでは紹介しないが、キーコンフィグや難易度設定などができる「オプション」も、もちろんあるぞ。ユーザーへの配慮も完璧なのだ！

ARCADE ●アーケード

手軽にCOM戦を楽しむ





VS MODE ●バーサスモード

とことん対戦派のキミへ





TRAINING ●トレーニング

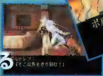
初心者もこれで安心



SUPER STORY ●スーパーストーリー

原作「第三部」を完全フォローするストーリーモード



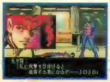


あの名シーンが画面でよみがえる

SSMはこう進行する　ゲームの流れ

①対戦前デモが流れる

各話の始めに、これまでのあらすじや対戦相手となるスタンド使いの登場シーンが、まずデモとして流れる。



②スタンド使いとの対戦

画面が切り替わり、対戦モードへ。戦いの方法は基本的にＦＴＧ＋右ページで紹介している３種類。勝つと③へ。



③結果発表

戦いに勝つと、下の戦闘結果画面が表示される。詳しくは、右ページの「ジョジョアビリティ」の項目を参照しよう。



④そして…勝利デモが

③のあと、再び画面はデモシーンへ。戦闘後のシーンで、いわゆる〝オチ〟の部分。原作と同じ〝オチ〟も多いのだ。



「ジョジョの奇妙な冒険」第三部ストーリー

宿敵・ディオを追う50日間の死闘の旅

JOJO POKE+?? ●ジョジョポケ+??

ポケステで楽しさ倍増！

PS版『ジョジョ』には、6種類のポケステ用ミニゲームが用意されているぞ。その中から3つを紹介。



さらに新モードが!!

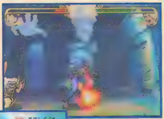
メニュー画面には、まだ「？？？」が2カ所もある。新モードの出現は間違いなさそうだ



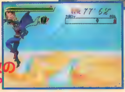
見ろッ! 敵との戦いはFTGとは限らない

格闘アクションも!!
変則的なバトルが展開…？

ここでいう格闘ACTとは、1対1の形式ではないものを指す。多数のザコ敵をすべて倒す、横スクロール面で目的地を目指す、など話によってクリア条件はさまざまだ。



▲ザコ戦のあとに、ボスとの戦いが待っている場合もあるのだ。



◀スクロールの都合上、ガードなどの動作がなくなることも。

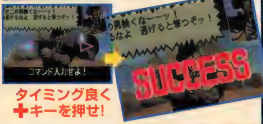
勝負は1対複数の場合も!?

アドベンチャーも!!
コミックを読む感覚でプレイ！

デジコミのように展開する、インタラクティブAVG。＋キーの入力を求められる場面もあり、そこで正しくキー入力しないと、ストーリーが進まないぞ。



▶セリフは音声付きで読んでくれるぞ。

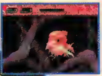


▶マークの方向に、素早く正確にキーを押すのだ。

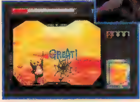
タイミング良く＋キーを押せ！

ミニゲームも!!
本編を忘れて熱中しそう？

上の2つでは再現しきれない戦いは、独自のミニゲームによって勝敗を決することになる。いったいどんな種類があるのか、詳しくは次ページを参照してほしい。



▲なかには、本当に『ジョジョ』？と思わせるゲームもあったり……。



▶原作での勝負方法に、なるべく近い形式で行われる。

その頃遠く、ジョースターの血をひく主人公・空条承太郎ら、スタンドの能力に目覚める。だが、DIO復活の影響は、承太郎の母・ホリィにも及び、スタンドに対して抵抗力のない彼女は、生命の危機にさらされる。ホリィを元に戻すためには、元凶であるDIOを倒すしかない。

承太郎は、祖父であるジョセフ（2代目ジョジョ）、スタンド使いのアヴドゥルとともに、エジプトへ向かうと「DIO討伐」の旅を開始する。一方DIOも、宿敵であるジョースター一族を抹殺しようと、世界中のスタンド使いを集め、刺客として承太郎たちの元へと放ったのだ――

SSM（スーパーストーリーモード）で「ジョジョアビリティ」を集めるのだ！

ゲームをますます楽しくする要素……それが「ジョジョアビリティ」。ここでは、その意味と集め方、そして集めると何が起こるのかを検証してみよう。



●その1
「ジョジョアビリティ」とは!?

メニュー画面の右端にあるバーは、現在の「ジョジョアビリティ」の総量を示すもの。このアビリティはSSMをプレイすれば（最低でも1つの話をクリア）するほど蓄積されていく〝ボーナスポイント〟のようなものなのだ。

●その2
「ジョジョアビリティ」はどう増やす？

結果画面の中央に表示される「ファーストアタック」など、プレイヤーの取った行動が、入手できるアビリティ量算出の基となる。基本的に、「素早く、ダメージを受けず、先制をきって、派手に（スパコンなどで）倒す」など、華麗に戦うことが高得点のコツだぞ。



▲要素が多ければ多いほど、一挙に高得点を稼げるのだ。

●POINT
狙いは「シークレットファクター」

上記の方法以外にも、多くのアビリティを得る手段がコレ。詳細は不明だが、〝原作に近いクリア方法〟をすることが条件らしい。

▶条件を満たしていれば、右のように表示されるのだ。



原作を再現する？

●その3
アビリティがたまるとどうなるの？

そして一番気になるのが、アビリティがたまったときの効能。これも詳しいことはわからないが、〝隠し要素出現〟のカギになるらしい。メニューの「？？？」の部分とも、大きくからんでいるような気がするのだが……。続報を期待していてほしい！



▲地道に集めれば、必ず報われるハズ。何度もSSMをプレイだ！

増やせばイイコトが起きる!?

SSMの全貌が明らかに!!

次ページから一気に35話までを紹介！



SSM（スーパーストーリーモード）第35話までを大公開だッ！



ＳＳＭについての基本的な情報に引き続き、ここでさらに、第１話～第35話までのゲーム内容も一気に紹介してしまおう。原作との違いを比較してみるのもおもしろいぞ。

第1話 炎の魔術師
対戦格闘 VS アヴドゥル

第2話 裁くのは誰だ!?
対戦格闘 VS 花京院

花京院と承太郎の対決。DIOに操られた花京院が、第１の刺客として承太郎を襲う。この戦いのあと、DIOの呪縛から解かれた花京院は、承太郎たちの仲間になるぞ。

第3話 寄虫襲来!
対戦格闘 VS グレイフライ

グレイフライのスタンド〝タワー オブ グレイ〟と花京院の対決。このスタンドは体が小さく、持ち前の超スピードを生かした多彩な技で攻撃してくる。必殺技は、口の中にある針で相手の舌を引き抜くタワーニードル。ちなみに、グレイフライ本人は現れず、スタンドだけと戦うことになる。

虫と対戦!?





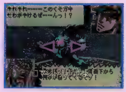
▲▶エジプト行きの飛行機の中に突如現れた虫のスタンドが、承太郎たちを襲撃する!!

第4話 騎士のおきて
対戦格闘 VS ポルナレフ

第３の刺客として承太郎たちの前に現れるポルナレフ。プレイヤーは、アヴドゥルを操作することになるぞ。この戦いのあと、ポルナレフは承太郎たちと行動をともにする。

第5話 海路のワナ!?
インタラクティブアドベンチャー VS キャプテン テニール

ＡＶＧ形式で物語が進み、その途中で表示される矢印と同じ方向に✚キーを押すというミニゲーム。ボタン入力を間違えたり、入力時間をオーバーすると体力が減って、0になるとゲームオーバー。承太郎は新たな刺客、テニールを倒すことができるか!?



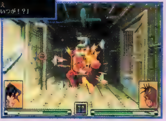
◀すばやく✚キーを入力！反射神経が問われるぞ。

第6話 無人船と猿
もぐらたたき風アクション VS フォーエバー



３×３マスのどこかに出現する敵（猿）にカーソルを合わせて、攻撃するミニゲーム。俗に言うもぐらたたき。

▲承太郎たちが乗った船そのものが、敵のスタンドなのだ。



▶カーソルを合わせて◎ボタンを連打！　オラオラオラーッ!!

第7話 恨みをぶちまけろ!
対戦格闘 VS デーボ

第8話 人喰いテンパランス
対戦格闘 VS ラバーソウル

第9話 さすらいの皇帝(エンペラー)
対戦格闘 VS ホル・ホース

第７話～第９話では、３回続けて対戦格闘で勝負することになるぞ。第７話と第９話はポルナレフ、第８話は承太郎を操作して敵と戦うのだ。

第10話 親の腕かじり
インタラクティブアドベンチャー VS ネーナ

第５話と同じくＡＶＧ形式のミニゲーム。ジョセフの腕にエンプレスが取り憑くのだが……。



▶第５話よりも矢印の出現回数が増えているのだ。

第11話 死への追い越し
インタラクティブアドベンチャー VS Z.Z.

エジプトへの道のりを車で進む一行に〝ホウイール・オブ・フォーチュン〟が襲いかかる！



▶敵が攻撃してくる場面で矢印が出現するぞ。

第12話 あやつり正義(ジャスティス)
格闘アクション VS エンヤ・ガイル

左右から現れるザコを、規定の数だけ倒すとエンヤが登場!!　ジャスティスを暗示するスタンドで攻撃してくるぞ。なお、対戦格闘と違ってコマンド技やガードが使えない。

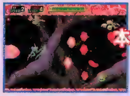


◀霧の力で操られた死人が、次々と承太郎を襲う。まずはザコを倒せ！

第13話 恐ろしき恋人
横スクロールシューティング VS スティーリー・ダン

スティーリー・ダンのスタンド、ラバーズと対決。自機はハイエロファントグリーンで、シルバーチャリオッツは敵に突撃させたり盾代わりに使うオプション。

本格STGだッ!!





▶遊びごたえ満点のＳＴＧ！　実はジョセフの脳内が舞台だ。

第14話 砂漠の太陽
まちがい探し風ゲーム VS アラビア・ファッツ

砂漠に隠れているサンを探すミニゲーム。画面右下に、サンが隠れている場所が左右反対に映し出される。これを手掛かりに、サンがいる場所へ石を投げて攻撃するのだ。

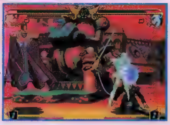
同じ場所を探せ!!



◀背景には石や草、サソリなどのヒントも。見逃すな!!

第15話 夢のDEATH13
対戦格闘 VS マニッシュボーイ

花京院とマニッシュボーイのスタンド、デス13の対決。デス13は巨大な鎌で攻撃してくるぞ。



▶デス13が作り出した夢の世界でバトル!!

第16話 魔法のランプ
格闘アクション VS カメオ

カメオとアヴドゥルの対決。しかしカメオは、ポルナレフの願いから作り出したシェリー（ポルナレフの妹）とアヴドゥルの２体とともに攻撃してくる。果たして、この不利な状況から逆転することはできるのか!?

1対3の壮絶バトル!!




▲▶カメオ、シェリー、アヴドゥルの同時攻撃!! 三位一体の攻撃は、かなり強力だ。

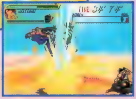
第17話 ダイヤモンドの奥歯
対戦格闘 VS ミドラー

ミドラーと承太郎の対決。原作では、潜水艦に乗る承太郎たちを海中で襲撃したが、ここでは地上戦となる。しかし、その強さは地上でも十分に発揮されるぞ。強敵だ！

第18話 大地の神ゲブ
横スクロールアクション VS ンドゥール

ンドゥールが放つ水の攻撃を避けつつ、遠く離れた彼を目指す横スクロールＡＣＴ。承太郎を操作し、ジャンプやダッシュなどのアクションを駆使して突き進み、最深部のンドゥールを倒すのだ。このステージでは必殺技やスタンドは使用可能だが、敵の攻撃をガードすることはできないぞ。

とにかく右へ進め!!

▲▶ＡＣ版でもおなじみのゲーム。ンドゥールがいる地点まで、一気に駆け抜けろ！

第19話 予言は必ずあたる！
インタラクティブアドベンチャー VS オインゴ＆ボインゴ

このステージでは、変身能力を持つオインゴ（兄）と漫画で未来を予知するボインゴ（弟）が登場。しかも、ほかのステージとは趣向が変わっていて、ボインゴが持つ漫画を見る感覚で、物語がおもしろおかしく描かれていくのだ。



◀兄弟は力を合わせて承太郎を倒そうとするが…。



▶難度が上がって、より素早いボタン入力が要求されるぞ。

第20話 アヌビスの剣
対戦格闘 VS チャカ

チャカとポルナレフの対決。しかし実際には、剣自体がエジプト９栄神の１人、アヌビス神を暗示するスタンドだ。アヌビスに操られたチャカは、多彩な剣術で攻撃してくる。

第21話 ヒゲ剃りにご用心
対戦格闘 VS カーン

アヌビス神に操られた床屋の店主と承太郎の対決。チャカのときとは技の性質が違うぞ。



▶超必殺技も豪快！ 威力もかなり高いぞ。

第22話 アヌビス＆チャリオッツ
対戦格闘 VS ポルナレフ＆アヌビス

第23話 脚がグンバツの女
対戦格闘 VS マライヤ

第24話 若返りはご免
対戦格闘 VS アレッシー

第22話は承太郎、第23話はジョセフ、第24話はポルナレフで戦う。なお、第22話が終わると選択肢が発生し、その選択によってストーリーが23話と24話に分岐するぞ。

第25話 魂を奪うギャンブル
ギャンブルゲーム VS ダニエル・Ｊ・ダービー

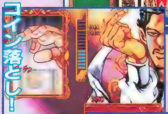
エジプト９栄神の１人、オリシス神を暗示するスタンド使いダニエル。このステージでは、原作と同じく魂を賭けたギャンブルで彼と対決だ。究極の選択、コイン落とし、ポーカーの順番で勝負することになるぞ。



▲10～Ａまでのカードを使ったポーカーゲーム。勝率は高い!?

ポーカー！

コイン落とし！



▲コップの水が溢れないようにコインを落とすという、緊張感あふれるゲームだ。

究極の２択!?



▶猫が左右どちらの肉を取るか選ぶ。シンプルだけに難しい。

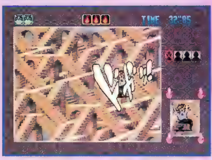
第26話 予知は絶対
対戦格闘 VS ホル・ホース＆ボインゴ

第27話 氷の鳥
対戦格闘 VS ペットショップ

第26話はホルホース＆オインゴ対ポルナレフ、第27話はペットショップ対イギーとなる。クリア後は、ストーリーが第28話＆第29話と第30話の２通りに分岐するぞ。

第28話 探知不能
まちがい探し風ゲーム VS ケニーG

第14話と同じく、画面右下の景色を手掛かりに敵を捜すミニゲーム。３回までなら、アブドゥルの炎で敵のいる方向を探知することも可能だ。



◀階段が複雑に入り組んだ屋敷の中から、ケニーGを捜し出せ！

第29話 格闘暗黒空間の軌跡
対戦ACT VS ヴァニラ・アイス

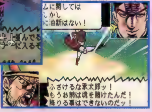
DIOの側近で最凶のスタンド使い、ヴァニラ・アイスとポルナレフの対決。29、30話クリア後は、選択肢によって物語が31話＆32話、33話＆34話の２通りに分岐するぞ。

第30話 魂のTVゲーム
インタラクティブアドベンチャー VS テレンス・T・ダービー

ダニエルの弟、テレンスとの魂を賭けた勝負。レースゲームと野球ゲームの２つのＴＶゲームで対決することになるぞ。これまで以上に矢印の出現回数が増え、冷静な判断力と集中力が要求される。ジョセフによる解説が、熱い！



◀最初はレースゲームで花京院が勝負を挑む！



▶原作ではＴＶゲームを遊んだことがない承太郎だが……。

第31話 世界（ザ・ワールド）の脅威
第32話 世界を支配するスタンド
第33話 同じタイプのスタンド
第34話 完全なるとどめ
第35話 遙かなる旅 さらば友よ
すべて対戦格闘 VS DIO

ついにDIOのもとへたどり着いた承太郎たち。ここからは、承太郎たちとディオとの連戦になるぞ。果たして長きにわたる宿命の対決に、終止符を打つことができるのか!?

ＤＩＯとの超連続バトル!!



電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

若き指導者の野望が地球に戦火を引き起こす!!

ジオン軍新鋭MS部隊の猛攻が「もしも」の世界を構築する……



一年戦争を題材とした本格SLG『ギレンの野望』が、いよいよPSに登場。壮絶なパワーアップを遂げたPS版『ギレン』の全貌を、最新情報を交えながら徹底チェック!!



PS版オリジナルのオー
圧倒的な進化をと

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜

冬予定	▶¥6,800(予)(CD2枚組) ▶バンダイ
SLG	▶対応周辺機器未定



核搭載MS、GP−02がジャブローに迫る!!

ついに完成したＰＳ版オリジナルのオープニングＣＧムービーから、ほんの一部を紹介!!　ＧＰ−02のジャブロー侵攻という、「if」のシチュエーションが、迫力の映像で展開!!







ジャブロー防衛線を突破!!



GP−02を追う、この謎の機体は？

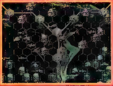
ジャブローの防衛線を突破し、進撃を続けるＧＰ−02。そして、それを阻止すべく連邦のＭＳが迫る!!　果たしてこの機体は？　そして、ジャブローの運命は？　この続きは、自分の目で確かめよう!!

超本格SLG『ギレン』のみどころチェック!!

ＳＳで発売され、ガンダムゲーム最高の出来と称えられた『ギレンの野望』。ここではその大ヒットとなった理由を検証し、『ギレン』の持つ魅力に迫ろう!!

1 戦術要素の高い本格SLG!!

ＳＬＧ部分には、ヘックスやＺＯＣなどの概念を取り入れた本格的なシステムを採用。キャラクター性に頼らず、正統派戦術ＳＬＧとしてのおもしろさや醍醐味を徹底的に追求しているのだ。古くからのＳＬＧマニアも納得の遊びがいを実現しているぞ。



▶ＳＬＧの王道ともいえるＨＥＸシステム。

2 一年戦争をベースにした「if」のストーリーが展開!!

『機動戦士ガンダム』の物語をベースにしながらも、プレイヤーの選択や行動により、さまざまな「if」のストーリーが展開。アニメの歴史を自分の手で塗りかえていくという楽しみ方も可能だ。

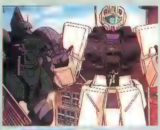
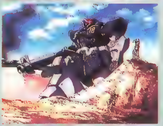


3 登場メカ＆キャラは壮絶なボリュームで、マニアも納得!!

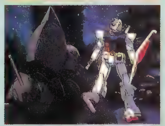
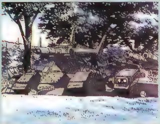
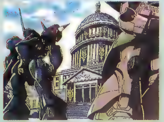
登場するＭＳやキャラは、設定でしか存在しないキャラや、アニメの世界ではあり得ない[illegible]ダムなどまでサポート。しかもすべてリアルサイズＣＧで再現されているのだ!!



プニングCGムービーがついに完成!!
げた『ギレン』の全貌に迫る!!



PS版で進化した、5つのポイントを徹底チェック!!

ゲームタイトルも『〜ジオンの系譜』に改められ、オリジナル版とは比べ物にならないほどの進化を遂げたPS版『ギレン』。ここでは、そのパワーアップした5つのポイントに関して、徹底検証していこう。なお、基本的なゲームの流れやシステムに関しては、オリジナル版でほぼ完成されていたので、ほとんど変更はされていないのだ。SS版はプレイしていないという人は、まずは右を参照して基本的なゲームの流れを覚えておこう。

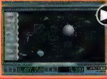


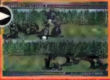
『ギレン』の基本的なゲームの流れは？

ゲームは、右にあるように戦略、行動設定、攻撃実行のフェイズを繰り返していくことで進行する。プレイヤーは、戦略フェイズで開発や生産を行い、行動設定フェイズで部隊の移動や攻撃命令を出していく。そして攻撃実行フェイズで、行動設定フェイズでの指示が実行されるのだ。なお、PS版では「外交」の要素が取り入れられ、戦略フェイズの重要性がより大きくなっているぞ。

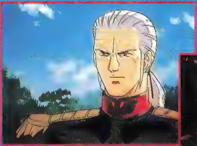
戦略フェイズ
↓
行動設定フェイズ
↓
攻撃実行フェイズ

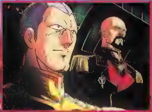

▼戦略フェイズ。PS版では、外交も可能になっている。


●行動設定フェイズ。部隊に対して指示を出す。


▼攻撃実行フェイズでは、リアルなCGで[illegible]

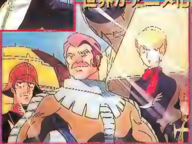
アニメの製作会社サンライズによって描き起こされたPS版オリジナルのアニメーションを追加。その総時間はなんと40分と、SS版から大幅に増加した。「もし、ガルマが生き延びていたら？」、「もし、ジオン公国があの一年戦争に勝利していたら？」といった「if」の世界が、新作アニメーションで再現されているのだ。ここでは、その中からほんの一部の映像を紹介[illegible]


◀一年戦争時のガトーの姿も描かれる。彼の活躍は？


▼おなじみのキャラも続々登場してくれるのだ。

サンライズスタッフの手により「if」の世界がアニメ化!!




[illegible]強く描かれているのだ。
▲ファンにはたまらないオリジナルアニメーション。


[illegible]

ジオン総帥となったガルマは、国民を前に何を誓うのか？

EVOLUTION 1

オリジナルアニメーション追加!! 合計40分に及ぶムービーを収録!!

一年戦争だけでなく、OVAの『0083』に至るまでのMSやキャラ、イベント[illegible]ユニットの総数は[illegible]となり、ボリュームが大幅にアップしている。とにかく、あり[illegible]のMSやキャラが[illegible]ので、まさにマ[illegible]。ゲームにしか登場しない、オリジナルのMSも開発可能だぞ!



▲OVA『[illegible]』までの[illegible]





「第08MS小隊」のユニットも登場!!



「if」シナリオもパワーアップ

PS版では「if」の選択肢も増加。一年戦争での[illegible]を体験できるのだ。TVとは違う歴史を、より深く楽しめるぞ!!

EVOLUTION 2

MS、キャラのバリエーションが大幅にボリュームアップ!!



▲連邦側でプレイするならこちら。メインビジュアルは当然ガンダム。

▼ジオン側でプレイする場合はこちらを立ち上げることになるぞ。



『初代ガンダム』～『0083』までの時代背景が取り入れられ、シナリオやイベントのボリュームも増したPS版。1枚のディスクでは収まらず、「連邦ディスク」と「ジオンディスク」の[illegible]い側のディスクを立ち上げることになるぞ。タイトル画面も違うところにも注目だ!!

EVOLUTION 3

連邦ディスクとジオンディスクの2枚組にパワーアップ!!

[illegible]



▲[illegible]

外交コマンドの一例

援助提案	他勢力へ援助をする。資金、資源、兵器、軍事技術を敵に渡す
協力要請	他勢力へ協力を要請し、資金、資源、兵器、軍事技術を入手する
裏取引	敵側の軍需産業と裏取引をする。敵国兵器や軍事技術を入手する

「外交状態」に気をつけろ!!



[illegible]

EVOLUTION 4

「外交」コマンドの追加で戦略性アップ





PS版では、メカニック図鑑やキャラクター図鑑などのオプションモードを[illegible]。SSなどは、追加のオプションディスクに収められていた機能だ。もちろん、PS版で追加されたMSやキャラクターもバッチリ収録されているので、データベースとしての価値も[illegible]なっているぞ。膨大な数のMSやキャラそれぞれに詳細な解説が入っているので、一見の価値あり!!

EVOLUTION 5

オプションモードでデータベースの機能も追加!!

他にも細かい改良点が大量にあるぞ!!

ここで紹介した以外にも、PS版では戦場でのパイロット乗り換えや、データ一覧の並び替えが可能といった、操作感やプレイ環境に関する細かい改善が図られている。SS版をやり込んだという人も、必ず満足できるハズだ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

パラサイ
衝撃のリアルタイムバト





パラサイト・イヴ 2

12月(予) A・AVG	▶価格未定(CD2枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

RPGからアクションAVGになり、劇的な変化を遂げた『パラサイト・イヴ 2』(以下『PE2』)。第2報となる今回は、最も大きく変化したバトルシステムに焦点をあてて紹介! リアルタイムバトルが生み出す恐怖と戦慄の戦いを体感せよ!!

ト・イヴ2
ルに迫る!



アクションAVGとなった『PE2』のバトルを検証

迫り来る恐怖に、キミは耐えることができるか？

N.Y.の惨劇から3年。ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー（以下NMC）の恐怖はまだ続いていた——。リアルタイム制になり、よりスリリングに変貌を遂げた『PE2』の戦闘シーン。その戦闘システムを、まずはエンカウント（敵との遭遇）の面から徹底解析しよう。戦闘の基本的な流れから新要素に至るまで、バトルの基本をあますところなく紹介する。新たな戦いに備えて、事前にチェックしておこう！



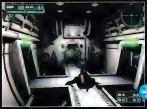
［エンカウント］

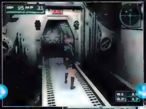


［武器］

戦略に深く関わる武器

前作同様、カスタマイズが可能な武器。今作では、多種多様な武器を状況に応じて持ち替えることが可能になる。リアルタイムバトルを盛り上げる、さまざまな武器や銃弾の存在と、その持ち替えによる戦略性。今回は、いくつかの例をピックアップして紹介するぞ。





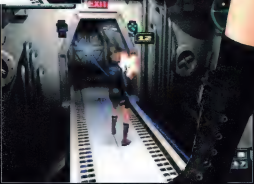
先を急ぐアヤにレーザー攻撃が!!

◀▼敵を倒したのに、まだ戦闘が終わらない。ドアに近づいてみると、レーザーが!! 第3の敵が出現!?

新事実

アヤに立ちはだかる敵はNMCだけではなかった……!

右の写真を見てもらえばわかるように、フィールド上に仕掛けられたトラップも、アヤの敵となる。これは防犯のために仕掛けられたものなのか？ それとも何者かが仕組んだ罠か？ これ以外にも、さまざまな仕掛けがあることが予想される。前作以上のスリルと恐怖が、プレイヤーを待ち受ける!!



CHARACTER PROFILE
アヤ・ブレア

3年前、N.Y.で起きたミトコンドリア「イヴ」の反乱を解決に導いた、元N.Y.市警の新米刑事。事件後、警察は退職したものの、連邦政府捜査局に新設された「MIST（ミトコンドリア対策班）」にスカウトされ、その任に就く。現在はL.A.に赴任し、NMCを狩る賞金稼ぎのような日々を送っている。ミトコンドリアの覚醒による影響で、27歳にしては若くみえる。



ENCOUNTER（エンカウント）



より過激に、そしてスリリングに進化した『PE2』のバトルシステムを解析!

システムが大幅に変更され、フィールド上にいるNMCと直接戦うリアルタイムバトルとなった『PE 2』。それにともない、戦闘のアクション性や戦略性が一段とアップした。まずは、そのバトルシステムから、よりスリリングになったエンカウントについて迫ってみよう。

▼カフェテリアに入るアヤ。現時点では、NMCがいるかどうかわからない。



▶敵がいることは判明したが、まだ姿は見えない。レーダーをチェックして敵を捜せ!



▲サーチボタン（◎ボタン）を押す。すると画面全体が白くなり、エンカウントに!



◀カウンターごしにNMCを発見。クリーチャーを倒せば、経験値がもらえる。

経験値を獲得!

- EXP 効果は不明。倒した敵の種類や数で数値が変わる。
- BP バウンティポイント。敵を倒すともらえる賞金。
- MP パラサイトエナジーを使うのに必要な数値。

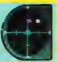
BATTLE RESULT

		TOTAL
EXP	62	791
BP	60	840
MP	12	30

GPS ●レーダー機能



GPSとは、アヤが携帯している動作GPSを内蔵した「全地球測位システム」。これを持つことで、アヤは現在の自分の位置や、敵を確認することができるのだ。ちなみにレーダーは、中心の●をアヤとして、上部がアヤの前方、下部が後方を表している。さらに、自分がどの敵をターゲットにしているかなども、確認できるようになっているのだ。



画面右上に表示されるのが、レーダー。ピンク色の点が、ターゲットになっている敵を表している。

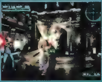


アングルが悪いときもレーダーを活用

●レーダーに敵の点が映っているのに、姿が見えない。



▼画面で敵を撃ってみると、やはり敵が出現した!



フィールドの地形や、アヤの立つ位置によっては、敵の姿が確認できないこともある。そんなときもレーダーが大活躍。敵がどこにいるのか、またどの敵をターゲットにしているのかなど、瞬時に読み取ることができるのだ。ゲームを進めるうえで、欠かすことができない存在になることは間違いない。

CHECK POINT 敵との距離と威力の関係

敵の位置に関して、もう1つ把握しておきたいのが、敵との間合いに関して。現実同様、アヤが使う武器は、相手との距離が近ければ近いほど威力が増し、遠くになるほど威力が減少してしまう。そのため複数の敵からターゲットを選ぶときは、できるだけ近くにいる敵を狙うようにする必要がある。

▼敵に表示されているダメージ値に注目!



▼こちらは左の写真と同じ状況で、遠くから銃を撃った。



バトルがよりシネマティックに変化!

リアルタイムバトルになって大きく変化したのが、戦闘時のシチュエーション。敵の出現状況が場面によって違ったり、いつでも戦闘から脱出できるようになるなど、今作では戦い方に影響を与えそうな要素がいろいろ追加されている。ここでは、そんな戦闘のバリエーションを紹介だ。

遠くからの先制攻撃

今作で新たに導入されたのが、敵の視野。相手の視野に入らない限り、敵はこちらの存在に気付かないのだ。それを利用した戦い方がコレ。まず、NMCが遠くにいる状態でターゲッティング（◎ボタンを押す）し、気付かれないうちに攻撃を加えるのだ。




◀敵を発見したが寝ているようだ。その隙を利用して先制攻撃をかけた。

敵に発見されることも!

寝ているものや動きが鈍いものなど、NMCもさまざまな種類が存在する。とくに寝ているものなどは、相手にしなければやり過ごすことも可能だ。しかし、寝ているからといっても油断は禁物。相手によっては、ちょっとした物音で目を覚ましてしまうこともある。NMCの特徴を把握することが、勝利の鍵を握るのだ。




◀上と同じく寝ている敵が登場。しかし接近し過ぎて発見されてしまった。




◀再び同じシチュエーション。ドアを調べる音で敵が気付いてしまった!

死角に入って戦闘を回避可能

動きの鈍いNMCなどは、相手の死角に入り、そのままやり過ごすこともできる。敵に気付かれないうちに背後へ回り、そのまま先へ進んでしまうのだ。さまざまな状況で使えるテクニックになりそう。






◀▲背後に回って移動。手前にいる敵はアヤの存在に気付かない。

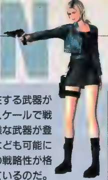
●戦闘中に逃げることも可能だが……

戦闘状態になっても、ドアに入ったり、部屋を移動したりすることで戦闘は回避できる。しかしその場合、戦闘終了後にBPが減ってしまうのだ。戦うか、逃げるか、状況に合わせて選択しよう。

▶命を取るか、BPを取るか……すべてはプレイヤーしだい。



WEAPON（武器）



敵の多様化にあわせて武器の種類も格段に増加！
状況にあわせた使い分けで、戦いを有利に!!

ドラマチックなストーリーもさることながら、実在する武器が多数登場するのも『PE』の魅力の1つ。大迫力のスケールで戦闘が展開するこの『PE 2』にも、前作同様多種多様な武器が登場する。さらに今作では、戦闘中の武器の持ち替えなども可能になり、バトルの戦略性が格段にアップしているのだ。



▼ハンドガンで昆虫系のNMCを攻撃！　しかし威力が弱く、効果があまりない。こんなときはメニュー画面を開いて……。

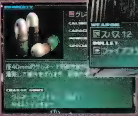




▲武器をショットガンに変更。この驚異的な威力を見よ!!

CHECK POINT　武器の持ち替えと銃弾の装填

武器の持ち替えや銃弾の装填は、あらかじめ防具のアタッチメントに装備しておけば、戦闘中でも行うことができる。操作は簡単で、戦闘中にメニュー画面を開き、そこで目的の武器や銃弾に変更するだけ。ただし武器や銃弾を装備できる数は、防具によって決まっている。アタッチメントに装備しておく武器や銃弾は、戦闘中以外なら変更が可能なようだ。





▲右下の5つのアイテムが、防具に装備しているアイテム。ここから変更したい武器を選択するのだ。

状況に応じた武器の選択が重要だ!

前述の通り、本作では武器や銃弾などは、防具のアタッチメントに装備しておくことでいつでも変更が可能だ。その分、所持する武器の1つ1つが状況を左右する重要なファクターとなってくる。ここでは、そんな武器の一部を公開しよう。



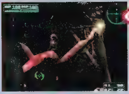


強烈な閃光を発し、敵の視界を奪う

【フラッシュライト】

強烈な光で敵の視界を奪い、動きを止めることができる武器。自分の体を背景と同じ色に変えて襲ってくる特殊なクリーチャーに、とくに有効だ。大量の敵が出現した際の、目くらましにも活用できそう。武器にオプションとして装着できるサブアームだ。







▲▶姿を消す人型クリーチャーに、フラッシュライトを使用。動けなくなった敵は、自らの姿を現す。

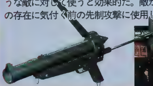
重量は重いが、破壊力は絶大!

【グレネード】

重量があり、弾を発射するまで多少のタイムラグが発生してしまうグレネード。しかしその破壊力は、全武器中でもずば抜けて高くなっている。遠方にいる敵や、防御力の高そうな敵に対して使うと効果的だ。敵がこちらの存在に気付く前の先制攻撃に使用したい。







◀▲巨大な敵にグレネードを発射。爆発とともに、その巨体が跳ね上がる。

焼夷弾など、さまざまな弾に対応する頼れる武器

【ショットガン】

攻撃力もそこそこ高く、ある程度の軽さも維持している銃器。焼夷弾や炸裂弾など、さまざまな弾を込められるのも魅力の1つ。攻撃範囲が広い点も、見逃せない。コウモリなど、小型で動きの素早い敵などに有効。



▲広範囲に大ダメージを与えることができる多目的銃だ。



▲敵を燃やせる焼夷弾。昆虫型クリーチャーに有効。

銃の発射音を消す、不意打ちに有効なアタッチメント

【サイレンサー】

これ自体に攻撃力はないものの、銃の発射音を消すことができる。比較的近くに敵がいても、気付かれることなく攻撃することができるのが利点。撃たれて初めて、敵はアヤの存在に気付くのだ。



▲敵が複数いる状態で、遠くの敵を攻撃！



▲近くにいる敵は、仲間が倒されたことさえ気付かない。

複数の敵を一気に燃やしつくす!



◀群がる敵を一瞬で倒すことも可能なのだ。

【火炎放射器】

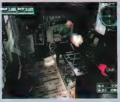
銃口から炎を出し、敵をまとめて燃やすことができるサブアーム。炎に弱い昆虫型クリーチャーに、とくに有効だ。また、コウモリのような小型で群れをなす敵にも効果的。集団で襲ってくる相手に放射すれば、一気に全滅させることも可能だ。

クリーチャーを一掃!

●フィールド上のオブジェクトが攻撃の妨げになることも…



▲柵が邪魔をして、敵に攻撃が当たらない。ピンチ!!



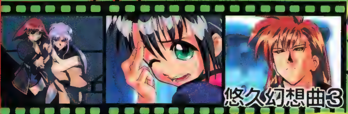
▲位置をずらして再び攻撃。今度は敵に攻撃が当たった。

移動中の場所が、そのままバトルフィールドになる今作では、柵などの障害物が攻撃の妨げになることもある。しかし逆に、これを利用して、敵の攻撃を避けることも可能なのだ。臨機応変に対応しよう。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4







完成したばかりのアニメムービーを大公開!

『PB』の物語の中心的なエピソードが展開するメインイベントほかアニメムービーを大公開。期待のファンBOX『悠久保存版』もチェックだ。

Perpetual Blue パーペチュアルブルー

悠久幻想曲3 Perpetual Blue	
12/22(予)	▶¥5,800(予) ▶メディアワークス
育成SLG	▶MC(ブロック数未定)



最新情報はもちろんゲームシステムも再チェック!

細かなシステムやアニメーションムービー、さらにイベントシーンも完成するなど、その全貌が徐々に明らかになり始めた『PB』。今回はそれらに関する情報をまとめて紹介しつつ、システム部分も再度チェックしていくぞ。



▲育成や会話、それに戦闘時のシステムについても逃さずフォローだ。

港湾都市シープクレストが物語の舞台

第四捜査室（通称ブルーフェザー）の室長となったルシードが、仲間たちと一緒に難事件に挑んでいく……というのが『PB』の物語。プレイヤーはルシードとなり、仲間たちを育成しながら事件を解決していくのだ。

港湾都市シープクレスト



※画面は開発中のものです。

ゲームを構成する6つのポイントに迫る！

魅力たっぷりの登場キャラやメインイベントの進行方式、さらに戦闘システムなど、ゲームを構成している6つのポイントを徹底紹介だ！

CHECK 1 キャラクター

第四捜査室、ブルーフェザーの5人のキャラを育成することができる！

本作では主人公を含め5人のキャラが育成できる。それぞれ性格的にも、能力的にも個性的なので育成にはかなり苦労するかも!?



サポートキャラクター

戦場で活動する5人の仲間たちをバックアップするのがサポートキャラだ。事務所内にいるので積極的に話しかけてみよう。


ゼファー・ボルティ


メルフィ・ナーヴ

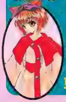

ティセ・ティアレック

サブキャラクター

シーフクレストの町で生活していて主にイベントなどに登場するのがサブキャラだ。どんな場面で出会えるのかお楽しみに！


シェール・アーキス


リーゼ・アーキス


更紗

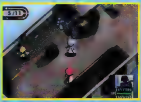
CHECK 2 リアルタイム

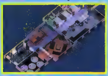
事務所内ではゲーム進行がリアルタイム！

ゲームの大部分は第四捜査室の事務所で過ごすことになる。そこでの進行はリアルタイムで、時間の流れによってイベントが発生する場合もあるのだ。


◀特殊訓練室で経験を積めば魔法が修得できる。


1F
◀事務室、食堂、実験室、訓練室といった施設がある。


◀実験室では薬の調合や護符の作製が可能なのだ。


2F
▶2Fには資料室、談話室、特殊訓練室などがあるのだ。

CHECK 3 自立育成

会話で指示してキャラを育成！

本作に採用されている自立育成システムとは、仲間たちがそれぞれの意志で行動し、勝手に訓練を積んで成長するというもの。プレイヤーは会話によって仲間の行動に介入し、育成方針を指示することになるぞ。彼らを上手に導けるかがポイントだ。





▲朝のミーティングで仲間たちは1日の訓練予定を報告。
▶その予定に不服だったら会話をして直接行動を指示するのだ。

CHECK 4 イベント

日常的なものから大事件に発展するものまでボリューム満点!!

日常的な細かい出来事を描いたものから大事件に発展するものまで、本作には多数のイベントが用意されている。しかも発生パターンや形式もさまざまで、シナリオが分岐するようなイベントもあるのだ。第四捜査室・ブルーフェザーの基本職務は心霊現象の調査や幽霊退治。それだけにイベントの中身も、奇々怪々なものが中心になっているぞ。今回は用意されている6種類のイベントの概要とシステム会話、メインイベントについて紹介していこう。

★ゲームの大まかな流れ

朝 → 昼 → 夕方 → 夜

事件発生 → 出動 → 事件調査イベント：…員と衝突することも！

イベント発生 → 日常的なイベント：…主に事務所内で発生する。



▲イスやテーブルなどが勝手に動き出すポルターガイスト現象が発生！　ビジュアルが挿入されるイベントもあるのだ。

メインイベント	任務イベント
トラブルイベント	サイドイベント
生活イベント	日常会話
システム会話	プライベートイベント

メインイベントは分岐アリ! シナリオも大きく変化!!

下に紹介したように、メインイベントはその途中で選択した行動により次に発生するシナリオが変化する仕組みになっている。今回は特別に各エピソードを紹介しよう！



メイン1-A ライシアンの少女

シナリオが分岐

メイン2-A



メイン2-B



この先、さらに分岐！ ? ? ?

シナリオはリンクしている?

メイン2-AとBは、ほぼ同じ時間帯に発生する。そのため一方のエピソードに、もう一方の事件の話題が出るぞ。そのあたりの設定も魅力なのだ。

CHECK 5 会話

主人公の反応で周囲のキャラたちのリアクションが変化!



▶△、□、×ボタンのどれかを押して主人公の態度を決定するのだ。

会話中には主人公の考えを態度で示す場面が何度か用意されている。そこでは"聞き流し"、"同意"、"疑問"の3種類の態度を、それに対応した3つのボタンを押して決めていくことになるぞ。この選択により会話の流れが大きく変化するのだ。

聞き流し



自分の意見を言わずにそのままの態度で過ごす。無関心に思われるかも!?

同意



相手の意見に賛成する。好感を持たれそうだが、八方美人には注意。

疑問



相手の意見に疑問を持ったらコレ。自分の意見を述べるのも必要だ。

CHECK 6 戦闘

コマンド入力もラクチン!　迫力の演出に乞うご期待

イベントの途中で幽霊や魔物に遭遇すると戦闘になることがあるぞ。戦闘シーンは前作とは大きく異なり、ポリゴンで描かれたキャラ達がダイナミックに動き回るようになったのだ。しかもコマンドの入力方法も簡略化されていて、入力時の手間も大幅に少なくなっているぞ。



◀メニューの中から選ぶのではなく、ボタンで行動を決める。

▼魔法使用時の豪快なエフェクトに乞うご期待だ！





▲画面上部のゲージは行動の順番を表すもの。素早いキャラから行動だ。

『悠久』シリーズが完全網羅できる究極のファンBOX

悠久幻想曲保存版 ～Perpetual Collection～



悠久幻想曲保存版
～Perpetual Collection～

10|14（予） 育成SLG ▶¥8,800（CD5枚組） ▶メディアワークス ▶MC（1～2ブロック）

『悠久』シリーズのすべてを詰め込んだ究極のファンBOX『悠久保存版』の内容を残らず紹介だ！

ディスク5枚組で登場！ 魅力の内容に迫る!!

「悠久幻想曲」シリーズは恋愛ではなく、仲間同士の友情や絆がテーマになっている、結構めずらしい（笑）タイプの育成ＳＬＧ。この『悠久保存版』は、新旧すべての『悠久』が楽しめるという、超お得な内容で登場するのだ。



▲１本ずつ買い揃えるよりも断然お得！ ミニ体験版も見逃せない一品なのだ。

ディスク1 悠久幻想曲

友情をテーマにしたシリーズ第１弾！

ファンタジー世界を舞台に仲間たちとの友情や絆を深めていく、記念すべきシリーズ第１弾。主人公の青年はエンフィールドの街で、ジョートショップ（何でも屋）の店員となり大奮闘！



ディスク3 悠久幻想曲 ensemble

全編フルボイスの最新シナリオが魅力！

未公開シナリオや全編フルボイスで展開するショートストーリーなど、オリジナルモードを満載したオマケ的な内容の作品。ショートストーリーの主人公は『悠久１』の悪役ハメットだ。



ディスク2 悠久幻想曲 2nd Album

１作目をリニューアルして登場！

エンフィールドの治安を守る自警団の隊長となり、仲間たちとともに活動していく『悠久』シリーズの第２弾。新キャラ５人のほか、前作でサブキャラだったキャラが育成可能に。



ディスク4 悠久幻想曲 ensemble2

育成や散策など新モードをプラス！

前作『アンサンブル』に多数の新モードを追加した第２弾！ ショートストーリーではトーヤ医師の隠された過去が明らかになるぞ。そのほか育成や散策などの新モードも魅力たっぷりだ。



ディスク5 『パーペチュアルブルー』ミニ体験版

5つのモードが楽しめる！

ディスク５には『PB』のミニ体験版が入っていて、新たな『悠久』ワールドをいち早く体験できるようになっているぞ。今回は５つのモードについてバッチリ紹介していくので確認しておいてね。





ティセがガイドを担当

このディスクのガイドはサポートキャラのティセが担当！ いち早くティセの声を堪能することができるのだ。

キャラクター紹介

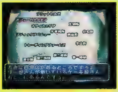
『PB』に登場するキャラたちの中から特に重要な役割を持つ11人をティセが紹介してくれるモード。メインキャラ、サポートキャラ、それにサブキャラたちの思わぬ新事実が判明するかも。イラストも魅力的！



◀ティセだけが知っている秘密の情報もあったりするかも!?

シープクレストガイドマップ

シープクレストを構成する14のエリアをティセが案内してくれるモード。知りたい場所を選んで決定すると、そのエリアにある施設なども細かく解説してくれるぞ。町の名所や怪しい場所などをチェック！



▶どの施設で、どんな事件が起こるのか？ いまから楽しみなのだ。

ゲーム内容紹介

育成や戦闘など『PB』に盛り込まれている４つの新システムを参照できるモード。



▶プレイする前に確認しておきたいところだ。

アニメパート紹介



アニメパートの設定資料が参照できるモード。よく見ると絵コンテの内容も見られる！

◀キャラの設定資料や絵コンテなど未公開ネタが満載。

おまけ

ティセの声による12種類のボイスメッセージが楽しめる魅力のモード。実用性も十分！



▶どのメッセージもイイ感じ。こちらも要チェックだ。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

SUMMON NIGHT サモンナイト

召喚師(サモナー)となって異世界を救え!!



平凡な現実世界から、突然見知らぬ異世界へ！ 数多くのキャラたちが織りなす魅力的なストーリーと、「召喚」を軸にしたまったく新しいバトルシステムを一挙公開！

サモンナイト

冬予定 S･RPG	▶価格未定 ▶バンプレスト ▶MC(ブロック数未定)

ファンタジックな魅力あふれるS･RPGがPSに登場!

『サモンナイト』は、4人の主人公から1人を選び、異世界「リィンバウム」を救うS･RPG。今回は、愛らしくも個性的なキャラ、謎が謎を呼ぶストーリー、そして「召喚」を軸としたバトルシステムの3つから、このゲームの魅力を徹底分析していくぞ！





召喚獣の攻撃が炸裂!

CHARACTER キャラクター

物語を彩る魅力的なキャラクターたちをチェック!

平凡な日常に満たされない想いを募らせる主人公たち。そんな彼らに不思議な声がささやきかける。「誰か助けて……」。我に返った彼らの目の前には、見たこともない世界が広がっていた……。ここでは４人の主人公をはじめ、彼らをとりまく個性的なキャラたちを紹介するぞ！



▶助けを求める不思議な声に誘われ、主人公たちは異世界へ召喚される。

主人公キャラクター

異世界へ召喚される主人公たち

プレイヤーは、４人の主人公の中から１人を選び、異世界「リィンバウム」を冒険していくことになる。主人公たちは、それぞれ性格や抱えている悩みが違うため、同じ状況でも異なるストーリーが展開していくのだ。彼らは冒険を通して、胸の内にくすぶる「満たされない想い」に打ち勝つことができるのだろうか？

ハヤト
何に対しても前向きな熱血少年だが、恋愛だけは苦手。平凡で退屈な毎日を変えようとしていたが……。

トウヤ
常に物事を現実的に見ようとするクールな少年。その反面、同世代の友人の甘い考えにあこがれてもいる。

アヤ
内気で、夢や理想を愛する、夢見がちな少女。自分の夢や理想に対しては、強い思いこみを持っている。

ナツミ
いつも楽天的な少女。男同士のつきあいに憧れていて、自分が女であることに少し不満を持っている。

パートナー

主人公を支える頼れる召喚師

４人の主人公たちと、どこか似ているパートナーは、本編の途中からともに行動することになる。彼らはストーリーに、主人公たちに、どのような影響を及ぼすのだろうか？

ソル
さっぱりした性格で友人の多い、何にでも積極的な少年。しかし、精神的にはまだまだ子どものようだ。

クラレット
他人に優しく、評判のいい女の子。ただ、自分に自信がないため、周りの人間に流されやすい一面も。

キール
運命には逆らえないと考えている大人びた少年。プライドが高いため、同世代の友人になじめないでいる。

カシス
社交的で、人付き合いが上手な少女。フランクな性格のせいか、少々おせっかい焼きなところもある。

仲　間

主人公とともに戦う心強い味方

異世界にたどり着いた主人公をバックアップしてくれる、頼もしい仲間たち。ここでは、ストーリー序盤でともに戦ってくれる３人の仲間を紹介していくぞ。

ガゼル
孤児たちの集団「フラット」のサブリーダーで、リプレの幼なじみ。口は悪いが、根は優しい少年。

リプレ
孤児集団「フラット」の母親役で、母性にあふれる少女。孤児たちからは「ママ」と呼ばれている。

レイド
ガゼルに頼まれ、「フラット」の後見人をしている青年。冷静な性格だが、責任感が強すぎるのが欠点。

ライバル？

序盤に登場するキャラの中で、唯一主人公と敵対することになる無法者集団「オプテュス」のリーダー、バノッサ。彼とはある事件をきっかけに、いく度となく戦いを繰り広げることになる。彼が主人公に敵対する理由とは!? また、ほかにもライバルは登場するのだろうか!? 続報に期待してほしい。

主人公を目の敵にする無法者

バノッサ
無法者集団「オプテュス」のリーダー。乱暴な性格で、自分以外の人間が注目されることを極端に嫌う。

SYSTEM システム 本編の軸となる3つのパートを徹底解剖!!

『サモンナイト』は、アジトパート、イベントパート、戦闘パートの3つのパートを繰り返すことで進行していく。ここでは、これらのパートをゲームの流れに沿って紹介していくぞ！

AZITO Part アジトパート

アジトで仲間たちと情報交換

このパートでは、仲間のキャラとの会話や装備の変更など、ゲームを進める上で重要な行動が実行できる。さらに、[illegible]に関するイベントもここで発生するのだ。

アジトではこんなことができる!

●仲間との会話

アジト内にいる仲間と会話をすることで、新たなイベントが発生する。さらに、ここで選んだ選択肢によって、ストーリーが分岐することもあるのだ。また、パートナーとの絆を深めるイベントも？



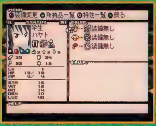
▲仲間との会話中に、次の[illegible]

●装備変更

主人公たちの装備を変更することができる。キャラの能力や職業に合わせて、ベストな装備を考えよう。また、武器や防具によっては特定のキャラしか装備できないものも用意されているらしいぞ。

●システム・設定

データのセーブやロードなどのシステム設定のほかに、BGMの変更をはじめ、さまざまな環境設定が変更可能になっている。より自分のプレイしやすい環境にカスタマイズできるのだ。



◀装備アイテムには[illegible]、アクセサリーの3つがあるぞ。

EVENT Part イベントパート

物語のカギを握るさまざまなイベントが発生

イベントパートは、条件を満たした状態で、特定の場所に移動すると発生する。このパートはたんなる戦闘パートへの布石ではなく、主人公がリィンバウムに召喚された理由をはじめ、さまざまな謎が明らかにされていくことになる重要なパートなのだ。

イベント発生までの流れ

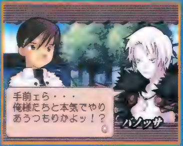
1. マップ上の拠点を移動

イベントパートでは、エリアマップ上に表示される移動ポイントを選択することで、移動できる。街には、繁華街や市民公園などが、イベントとともに主人公を待ち受けているぞ。

特定の条件がそろうと…

2. イベント発生!

イベントは、会話をしたキャラが新たな仲間になるものから、敵との戦闘に突入するものまで、さまざまなものが用意されている。また、イベントでの選択肢によって、戦闘に参加するユニットが変化することもあるぞ。



STORY ストーリー ハヤト編のストーリー序盤を完全フォロー!!

平凡な毎日を送っていた主人公が、ある日突然、異世界へ召喚される。そして主人公は、異世界で数多くの仲間たちと出会い、ともに成長しながら現実世界へ帰る方法を探すのだが……。これが物語のプロローグ。ここではハヤト編のストーリー序盤を一気に紹介していくぞ。

CHECK IT! 他の主人公を選ぶと……!?

ハヤト以外の主人公を選択した場合、それぞれ性格の違いにより、異世界での冒険を通して成長していく過程やストーリーが異なるらしい。たとえば、内気な少女・アヤなら、活発な少女に成長して現実世界に戻ることになるとか？ プレイヤーは、異世界での[illegible]冒険とともに、1人の人間が成長していく姿をもかいま見ることができるぞ。

1 平凡な学校生活に流されていく毎日

平凡な高校生・ハヤトは、退屈な学生生活にあくびをする毎日を送っていた。そして、いつも通り後輩と一緒に下校しようとしていた。



◀後輩のエミから、恋愛についての相談を受けるハヤト。普段通りの学生生活が続いていくかに思えたが……。

2 謎の声に導かれるようにして消えるハヤト

下校途中に立ち寄った公園で、突然ハヤトの頭の中に不思議な声が響く。そして次の瞬間、光とともにハヤトは現実世界から消えてしまう。

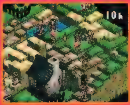


◀助けを求める声が、ハヤトの頭の中に響く。激しい頭痛と不思議な声に気をとられたその瞬間……。

BATTLE Part 戦闘パート

召喚をからめた戦略を使って数々の戦闘を勝ち抜くのだ!!

戦闘は、2Dマップ上で行われ「敵を全滅させる」、「ボスを倒す」といった勝利条件を満たせばクリア。詳細は不明だが、最大の特徴である「召喚」は、移動、攻撃などの基本コマンドと組み合わせることで、さらに戦略性が高くなるらしい。期待しよう！



▲マップの[illegible]



◀勝利条件を[illegible]

CHECK IT! 自由に経験値を振り分けられる!

戦闘で得た経験値はパーティ全体で管理され、戦闘終了後、自由に振り分けが可能。どのキャラを育てるかはキミ次第だ！



▶1つの能力だけ上げることも可能。



◀ステータスへの振り分けも、[illegible]

戦闘の流れ

戦闘開始

まず勝利条件が表示されたあと、いよいよ戦闘パートに突入！　キャラの能力を確認して、戦闘に参加するキャラを決定しよう。ここでの選択が戦況を左右するぞ。

戦闘結果

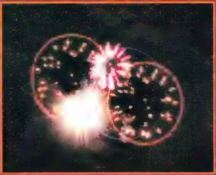
戦闘が終了すると、その戦闘で獲得した経験値が表示される。今のところ詳細は不明だが、経験値以外にもアイテムを手に入れることができるかも。

キャラメイキング

戦闘後のキャラメイキングでは、経験値の振り分けやレベルアップしたキャラのパラメータを上げることができる。どのキャラを重点的に育てるかが重要になるぞ。

CHECK IT! 気になる召喚獣の特徴は!?

主人公をはじめとする、召喚師が使用できる「召喚」は、4つの異世界からモンスターや物体を呼び出し、敵に大ダメージを与えることができるぞ。



◀召喚獣「ブラックラック」の魔法が敵を直撃！　迫力のエフェクトが戦いを盛り上げる。



この召喚獣は一体!?

3 気がつくと見たこともない世界に1人ぼっち……

光に包まれた次の瞬間、ハヤトの目の前には見たこともない風景が広がっていた。見渡す限りの荒野に立ちつくすハヤト。何が起こったのかわからないまま、異世界での第一歩を踏み出すのだった……。





▲足下に落ちてた不思議な石。これは？
◀辺りを見渡すと、たくさんの死体が！

CHECK IT! 主人公とパートナーの関係は!?

ストーリーの途中から主人公と行動をともにすることになるパートナーは、選択した主人公に似た性格のキャラ以外の人物が登場し、お互いに自分とは違う性格に触れ、そして支えあう存在となっていくのだ。

4 たどり着いた街でトラブル発生!

自分のいる場所を取り巻くようにして積み重なる死体を発見したハヤトは、逃げるようにしてその場を離れる。そして、ようやくたどり着いた街が、自分のいた世界とは異なることを目の当たりにし、あらためて現実世界ではないことを認識する。「ここは一体どこなのか？」その答えを求め、街をさまよい歩くハヤトは、突然現れた2人の男に「金を出せ」と恐喝されることになる。彼らの態度から話し合いは無理だと感じたハヤトは、しかたなく戦いを挑むが……。この2人組の正体とは一体!?　そして、ハヤトがこの世界に召喚された理由とは？　異世界「リィンバウム」を舞台に、ハヤトの冒険が今始まる！



◀見知らぬ街を歩くハヤトに、追い打ちをかけるような事件が発生！



◀選択肢によっては、召喚士に関する情報が！

果たしてハヤトの運命は!?



ガストの痛快3Dアドベンチャー 完全独占SCOOP!!

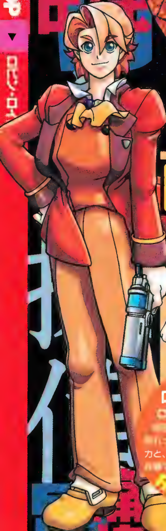


『マリーのアトリエ』でおなじみのガストが贈る、アクション要素満載のミステリーアドベンチャーが登場だ！　霧の都・ロンドンを舞台に、少年探偵のロビンと、相棒でもある愛犬・バトラーが大活躍。謎解きあり、アクションありと、さまざまな要素が散りばめられている本作の魅力を、ひと足早く紹介していくぞ！

ロビン・ロイドの冒険

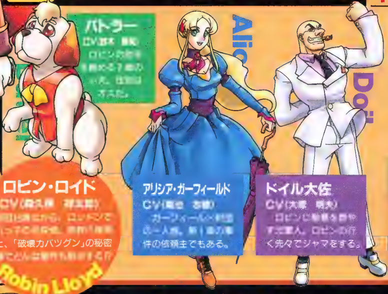
冬予定 AVG	▶¥5,800　▶ガスト
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ロビン・ロイドの冒険
THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD

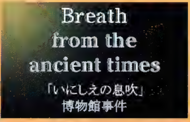


FILE I 登場人物の考察

物語を彩る個性豊かなキャラクターたち!!



本作の主人公は、18歳にして、ロンドンに事務所をかまえる名探偵、ロビン・ロイド。プレイヤーは彼を操り、数々の難事件に挑戦することになるのだ。そんな物語に華を添えるのが、個性豊かな登場人物たち。ロビンの助手を務める小犬のバトラーや、ロビンを宿敵とつけ狙うドイル大佐など、一癖も二癖もあるキャラクターたちが物語を盛り上げるぞ。



◀物語は章仕立てで進行。第一章には、アリシアも登場！



FILE II ゲームシステムの考察

行動力と観察力で さまざまな難事件を解決せよ!

主人公・ロビンは、探偵事務所にやってきた依頼主の相談を受け、さまざまな難事件の調査に乗り出すことになる。事件を調査する間には、スリリングなアクションシーンあり、迫力のバトルシーンありと、いろいろな趣向がこらされていて、従来のテキストタイプのアドベンチャーゲームとは、ひと味もふた味も違った内容になっているぞ。ここでは、そんな注目のシステムをピックアップして紹介していこう！





◀▲細部まで描かれた建物のグラフィックにも注目！ キャラクターもポリゴンで作られていて、細かい動作に至るまで丁寧に描かれているのだ。

Check1 イベント

フルポリゴンで表現されるキャラ劇がオモシロイ!

本作は、人との会話やバトラーとのやりとりなど、イベントがたくさん盛り込まれている。これらのイベントでは、フルポリゴンという特性を活かし、状況にあわせてカメラアングルがバンバン変化！ 場面にあった視点変更で、臨場感もアップする!!





◀バトラーを呼び止める場面では、手前からの視点で。

ボイス付きイベントももちろんあり!!





◀▲少女との会話シーン。豪華声優陣による名演技が楽しめる!?

Check2 360°探索システム

気になるものはあらゆる角度から調べまくれ!

今までありそうでなかったシステム。それが、この「360°探索システム」だ。これは、調査中に気になったものを、いろいろな角度から調べられるというもの。意外なヒントが、意外な場所に隠れているかも!!



▲天使の像を調査する。写真のように、前後左右、いろいろな角度から目標物を調べることができるのだ。



▲恐竜の標本など、怪しい場所をチェック！ これも360°調べられる？

▼手にとったアイテムなどは、さらに詳しく調査することが可能。徹底的に調べちゃおう！



Check3 戦闘

戦車と戦うド派手なバトルもっ!!

アドベンチャーゲームの戦闘というと、選択肢などで行うものが多いけれども、このゲームではアクションで展開する！ 下の写真は、ドイル大佐との戦闘シーン。こんな場面では、プレイヤーがロイドの乗る愛車を操作して、ドイル大佐の巨大戦車を相手に戦うのだ。このように、シナリオ以外での楽しみもたっぷり用意されているぞ!!



◀一対一の戦闘シーン。他にもいろいろな戦闘がありそう！



▲戦車のモデリングも、しっかり作り込まれているぞ！

こんなものまで調べられる!!

調査できるものは、何も彫像やアイテムだけではない！ もちろん人だって調べられるぞ。その上、その人が着ている服まで調べられる!!

▼少年を調べる。ここまでは普通の「調べる」と同じ。

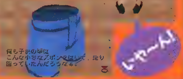




▲少年が着ているジャケットを調査。するとジャケットがアップになり、調査可能に。

▼▶次はズボン。そして最終的には……。





電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

DPS 完全独占

制作スタッフインタビュー Part2

続々発覚!!『グローランサー』の新事実!!





インタビュー出演者

■キャリアソフト
高田慎二郎氏（左）
総合プロデューサー。代表作は『ラングリッサー』シリーズ。

■キャラクターデザイン
うるし原智志氏（右）
人気イラストレーター。本作のキャラクターデザインを担当。

■アートワーク
よしもときんじ氏（中）
オープニングアニメを制作。笑顔が似合うナイスガイ。

戦略要素が取り入れられた戦闘システム、恋愛AVG的な休暇パートなど、RPGの枠を越えた意欲的な作りに期待が高まる話題作『グローランサー』。今回は、前回に続いて制作スタッフインタビューの後半部分をお届け。さらに、序盤からノンストップで展開する衝撃的なイベントの数々を、ダイジェストで紹介していこう。

グローランサー

11/25（予） RPG	▶¥6,800（予）	▶アトラス
	▶MC（2ブロック）	

GROWLANSER
グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.

新着イベント情報

こんなに見せてもまだまだ序盤!!

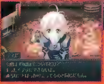
幼いころ、世界を救うか、または滅ぼす存在になると予言された主人公。序盤から宿命を感じさせるイベントに遭遇する!!



◀主人公の夢に現れる不思議な風景。謎は深まる……。

1 初めてのクエストは丸ごとキャラクターメイキング!





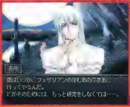
早くもイベント盛りだくさん







2 若き天才魔導学者との運命の出会い





アトラス担当者も絶句!!(笑) 禁断のウラ情報が続出!!

前回は、システムやキャラクター、アニメなど、各担当分野についてお話をうかがった。そこで今回は、やや趣向を変えて、作品全体に散りばめられた隠し味的な要素についてインタビュー。その結果、オドロキのスクープ情報が次々と発覚することに!!

お楽しみ要素はバッチリ用意!!

――また開発途中なのに気が早い気もしますが、本編以外のお楽しみ要素などはあるのでしょうか？

高田慎二郎氏(以下高田)：小さなものから大きなものまで、いろいろと用意してます。遊んでくれたみなさんに、とにかく楽しんでもらいたいですから。

よしもときんじ氏（以下よしもと）：我々も含めて、関係者全員が楽しんで作ってますからね。それだけいろんな要素が入ってくると思いますよ。

高田：たとえば今回は、うるし原さんに描いてもらった設定画などがたくさんあるんですよ。それをお蔵入りさせるのはもったいないという話がでたので、ゲーム中に見られるようにする予定です。



▶うるし原氏の絵は店で買えるらしい？

うるし原智志氏（以下うるし原）：しかもデザインに凝った分、かなりの数が用意されてます。

――いきなりビッグニュースですね！　どうすれば見られるんですか？

高田：これまでの作品では「クリア後のおまけ」という見せ方が多かったですが、今回はちょっと違った形になると思います。

よしもと：お店に妙な物が売ってたら要チェックって感じかもしれませんね。

――隠しイベントなどもたくさんありそうですね。

よしもと：まだ具体的には言えませんけど、頭悪い系が多いかな（笑）？

うるし原：僕たち3人が集まった時の雑談から生まれたアイデアも、けっこう入ってます（笑）

高田：本編のシナリオはシリアスだから考えるのが大変なんです。その反動と言いますか、隠しイベントではエンターテイメント性を重視してます。

うるし原：ゲーム中に、隠しキャラ的な存在としてよしもとさんみたいなキャラが出てきたり（笑）

――え？　まさか顔グラフィックは実写で!?

よしもと：今はないですけど、昔うるし原さんに描いてもらった似顔絵でも入れてもらおうかな（笑）

ティピの修行イベントもある!?

――サンプル版のROMを遊んでいたらティピキックのグラフィックが入っていましたが、これも隠しイベントですか？

うるし原：いや（笑）表情パターンの一種です。主人公がボケた時に蹴りでツっこむ感じなので、何かを調べた時などにも見られますよ。

高田：たとえば、右に行けと言われた時に、ひねくれて左に行ったりすると蹴られますね。実はティピキックはスタッフ内で人気が高く、いろんなアイデアが出るんです。

よしもと：たくさん見るとキックのレベルが上がるとか、修行して新たなキックを覚えるとか（笑）

――そこは力が入っているようですね（笑）

よしもと：我々3人はティピがお気に入りで、「ティピ友の会」を自称しているくらいですから（笑）



▶ゲーム中に制作スタッフが出演!?

高田：たまにクリティカルヒットが出るって案は、実際に使用しています（笑）ネタは豊富にあるので、どれだけ実現するか楽しみにしていてください。



▲主人公が変なことをするとティピキックが炸裂!!　他にも、ティピに関するお楽しみ要素はまだまだあるようだ。

読者へのメッセージ

――最後に、『グローランサー』に期待する読者へひと言ずつお願いします。

うるし原：これまでとは違うタッチのキャラクターを描くことにも挑戦しているので、期待して下さい。あとは、ティピキックに注目してほしい（笑）

よしもと：ゲーム全体はシリアスですが、僕もやはりティピキックがイチオシです（笑）アニメ部分に関しては、「うるし原キャラ」をそのまま動かしているのでクオリティには自信があります。クリア後に見ても新たな発見があるはずなので、毎回キャンセルせずに見てもらえるとうれしいですね。

高田：今までずっと蓄えてきたノウハウや、やりたいと思っていたことをつめ込んだ作品です。シナリオ的にもシステム的にも、新しいことに挑戦しています。戦闘が戦略性に富んでいるので難しそうに思う方もいるでしょうが、複雑な操作はありませんし、絶対に楽しんでもらえると思います。ぜひ1度、実際にプレイして感覚を味わってみてほしいですね。

CHECK▶ このクオリティでアニメーション!!



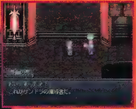
ここで紹介している写真は、オープニングアニメの1カット。なんと、このレベルで動くというのだからスゴイ。ちなみにオープニングアニメは、男性キャラ編と女性キャラ編に分かれて、2バージョンが存在するのだとか。めちゃめちゃ贅沢です！

◀うるし原キャラの魅力を損なわずにアニメ化！

3 夢か現実か…？ 何者かに操られる(？)主人公

[illegible]





[illegible]

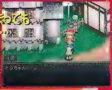
4 新たなRMC戦闘をキャッチ! 謎の少年エリオット&村人を守れ!!

[illegible]









村人が倒されてしまってもクリアはできるが……

[illegible]

電撃特報 DENGEKI SCOOP 8

青春スポ根育成SLG 待望の続報！

超魅力的なキャラクターで人気爆発中！ NECインターチャネルが贈る育成SLG『夏色剣術小町』。今回は、新キャラクター&ゲームシステムの紹介を中心に、気になる最新情報をお届けするぞ！



夏色剣術小町
なついろ けんじゅつこまち

『夏色剣術小町』は、剣道部の合宿を通して自分を鍛え、最終日の試合に優勝することが目的の育成SLG。いっしょに参加する、魅力的なヒロインたちとコミュニケーションをとりながら、恋愛とスポーツをきちんと両立。7日間の合宿を成功させよう！

夏色剣術小町	
冬予定 SLG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶NECインターチャネル
	▶MC（ブロック数未定）

7日間の熱血（?）剣道合宿物語

インターハイに備え、全国から剣道の強豪5校が集まる7日間の合同強化合宿。主人公が主将を務める桂木館学園も、この合宿に参加していた。合宿の最終日は「五校戦」と呼ばれる練習試合が設けられ、これが事実上の日本一決定戦となる。前回惜しくも準優勝に終わった主人公は、高校生活最後の夏を優勝で飾ろうと奮闘。その姿を見つめる美少女たちの存在を、彼はまだ知るよしもなかった…。



▲合宿所を舞台に、恋と青春のストーリーが展開する。





謎の凄腕美少女剣士!?

▲男子部員を相手にしても、その冷静な面持ちは崩れない。彼女の真の実力は……？

地元高校藤村流小太刀 藤村 紫京

合宿先にある神社に伝わる「藤村流小太刀」の使い手。五校戦とは関係ないが、地元高校の推薦で練習に参加する。クールな美少女。

Check! 新着キャラ&ビジュアルを大紹介！

主人公は剣道一筋のスポーツ青年という設定だが、プレイヤーとして気になるのは、やっぱりヒロインの存在だ。今回入手した情報では、前回紹介した4人に加えて、2人の新ヒロインの存在が明らかに！ ここではそのプロフィールとともに、大幅にクオリティアップしたイベントビジュアルを大公開しよう。

その想いに気付く日はいつ？



◀思わぬ急接近で赤面する顔もカワイイ。



桂木館学園 剣道部マネージャー 早瀬 菜摘

主人公に密かな想いを寄せている。身体が弱いため、マネージャーとして部に参加する、健気で心優しい女の子。

Check! 謎につつまれたゲームシステムの詳細が判明!

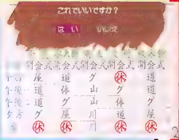
2つのゲームパートを使い分けよう

このゲームの１日は、右のメニューのような形で進んでいく。そして、各時間帯ごとの行き先によって、育成のためのＳＬＧパートか、会話を楽しむＡＶＧパートに突入。さらに一定の条件を満たすと、同じ時間内でＳＬＧとＡＶＧの両方が発生することもあるのだ。どちらのパートをメインに攻略していくかはプレイヤーの自由。それでは以下に、それぞれのポイントを詳しく解説していこう。

合宿所での1日のメニュー

起床	自室で起きる
早朝	AVG、SLGから選択可能
朝食	食堂（強制イベント）
午前	AVG、SLGから選択可能
昼食	食堂（強制イベント）
午後１	AVG、SLGから選択可能
午後２	AVG、SLGから選択可能
夕食準備	厨房に移動可能
夕食	食堂（強制イベント）
夕方	AVG、SLGから選択可能
主将会	翌日の練習メニューを決める
夜	AVG、SLGから選択可能
就寝	自室にて休息

▶主将会で、翌日の練習メニュー（場所）を決定。





◀7日間とはいえ、１日に数回行動できるので、ボリュームは十分！

SLGパート 育成のメインパート！ 日々の修練が勝利のカギ

練習の時間に主将会で決めた練習場に移動すれば、このＳＬＧパートとなる。ここでは、部員たち（主人公含む）の３大パラメータ（心：精神力や仲間との友情度、技：剣道の総合的な腕前、体：総合的な体力や耐久度）の育成が可能。練習内容にもさまざまなバリエーションがあり、その結果も変化していくぞ。

部員たちと練習



◀主人公が練習を指導する。指導は副将に任せて自己育成に専念することも可能。

練習試合もアリ!!



◀腕試しの練習試合もＯＫ。自分の実力を知るのも、修行のうちだ。

他校と合同練習



▶主将会で他校と同じ場所を選べば合同練習に。敵の情報を仕入れるチャンス。

AVGパート 恋か？ 修行か？ 行動の自由度は高いぞ！



練習場以外の場所を選ぶと、基本的にＡＶＧパートになる。このパートでは選択肢によって、①女の子と会話をしたり遊んだりする、②特定の場所で自分の修行をする、などの行動が可能。自分の最終目的に合わせて選択しよう。

MAPで行き先を決めて…



個人修行とか…

▶主人公の成長は早くなるが、仲間の信頼度は上がらない。



女の子と街へ出かけるのもＯＫ！

▶どうせ休むなら、女の子と一緒の方が…♥

主人公を敵とつけ狙う…!?



▲襲撃失敗、といった感じ。もしかして、お笑い担当キャラ？



明上学院剣道部員
春日部 舞

兄に何回も勝っている主人公を逆恨みして襲ってくるという、超お兄ちゃんっ子。かなりおっちょこちょいだが、根は素直な優しい女の子だ。

▼見かけに似合わず、体力は女子部No.1！ さすが道場仕込み？



"剣"に対する真摯な想い

◀部員に檄を飛ばすさぎり。その気合に圧倒される!?



金龍学園剣道部女子部主将
神垣 葵

主人公の幼なじみで、互いに初恋の相手でもある。現在は、男子部の主将といい感じなのだが、主人公のことも忘れられずにいるらしい……。

剣道道場の跡取り娘





水天館高校剣道部主将
千堂 さぎり

剣道の名門高で、女性ながら主将を務める実力者。人にも自分にも厳しく、笑顔を見せるのは幼なじみの菜摘に対してくらいだ。

天真爛漫なフェンシングの達人

モデルのようなナイスバディと美貌を持つ、フランスからの留学生。ズレた日本観を持ち、主人公を「サムライ」と呼んで興味を示す。

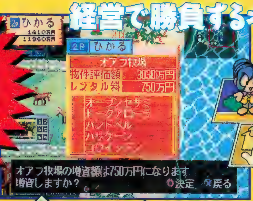
▼エトワールにとって日本の生活は珍しいことだらけ。好奇心旺盛な彼女の周りは騒動が絶えないのだ。

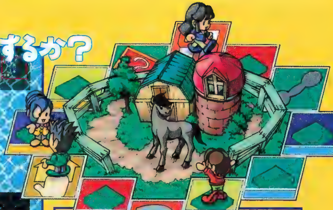




火村学園剣道部員
エトワール＝ブランシェ

経営で勝負するか？







馬で勝負するか？

牧場経営的ボードゲーム
うまぼりぃ™

ボードゲームと競馬ゲームが華麗に合体!!

世界的に有名な経営ボードゲーム「モノポリー」のシステムをアレンジし、競走馬育成要素を導入した新機軸のボードゲームが登場! 競馬ファンとボードゲームファンは要注目だ!!

牧場経営的ボードゲーム うまぼりぃ	
12月(予) TBL	▶価格未定 ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)、MT、4P対戦可

経営型ボードゲームのおもしろさと、競馬ゲームの熱い興奮をミックスした新感覚のボードゲーム『うまぼりぃ』。店舗（牧場）を購入してレンタル料で稼ぎながら、3倍買いで独占を目指す…と聞いてピンとくるボードゲームフリークなら必見のゲームだ。さらに購入した牧場で馬を育成し、レースで賞金を稼ぐという『うまぼりぃ』ならではの要素が、ゲーム性を大幅にアップ。一発逆転の緊張感を含んだ楽しさを味わえるぞ。



◀最初の3周はレースがなく、牧場購入や馬の生産に集中できる。



▶生産された馬によって能力の上限値が違う。晩成タイプの馬は初期値が低い？

ボードゲームの楽しみ

基本的なゲームの進め方は、ルーレットを回して出た数の目だけ進み、止まったマスのイベントをこなしていくという一般的なボードゲームのスタイルだ。マスの中には牧場があり、まずはこれを購入することが基本。所有している牧場マスに他のプレイヤーが止まると、レンタル料を得ることができ、増資できればレンタル料も大幅にアップする。

個性豊かな対戦キャラは16人

COMキャラは、さまざまな思考パターンを持つ16人。馬券に命を賭けるオヤジなど、個性あふれるキャラとの対戦も熱い。



◀考えることがニガテな男の子。初級者向け。

◀馬を育てることが大好きな女の子。

◀馬券で勝負するのが大好きなギャンブルオヤジ。

◀少しみえっぱりな、成り金のおばさん。

駆け引きが勝負を分ける

基本は独占



▶同じエリアの牧場をすべて買い占めると、レンタル料が大幅にアップ。

増資や3倍買いもOK



◀所有牧場の増資や、相手の牧場を3倍の値で買うこともOK。

ハプニング続出



▶チャンスのマスに止まると、ハプニング発生。もちろんイイことばかりじゃない。

馬を育成する楽しみ

競走馬育成という馬ゲー的な楽しみが味わえるのも、『うまぼりぃ』の魅力。牧場を所有しているときに、スタリオンのマスにさしかかると所有牧場の繁殖牝馬に種付けすることができる。そして牧場やトレセンのマスでは、生産した馬を調教することができ、鍛えた馬をレースに出して賞金を稼ぐ、馬ゲーさながらの展開が楽しめるのだ。

生産 血統を考えて配合するのだ！

馬を生産するには、まず牧場が必要。牧場には繁殖牝馬が何頭かいるが、高額な牧場ほど、評価額が高く能力の高い繁殖牝馬がいる。でも、所持金の範囲内で、繁殖牝馬の評価額と種牡馬の種付け料を納めなければならないので、最初は安い配合で血統を考えていくことが必要だ。



▲種付け料最高額のサンデーサイレンスを付けるには、かなりの大金を持っていないと不可能。いい馬が生まれるとは限らないが。

ニックスもある本格派なのだ

配合には、競馬ゲームでも重要なニックスが関係する。そして種牡馬のパラメータには安定度があり、これが低いと「大化け」して高い能力の仔が生まれることもある。



◀とりあえずノーザンダンサー系牝馬に。



▶ヘイルトゥリーズン系種牡馬を付けニックスを狙う。



調教 「鍛えて名馬を作る」能力アップをはかるのだ

能力アップに欠かせないのが調教。芝とダートは、調教の度合いをそれぞれ弱、中、強の3種類から選べる。



調教の種類

ダート	スタミナアップの効果がある。ダート調教は、長距離戦やダート戦に有効だ。
芝	スピードがアップする調教。スピードはすべての基本なので徹底的に上げよう。
坂路	スピードを少しアップさせる調教。芝（弱）程度の効果がある。
プール	スタミナを少しアップさせる調教。ダート（弱）程度の効果がある。
ウッドチップ	スタミナとスピードを少しアップ。2つの能力が上がってリーズナブル。

疲れに御用心！

調教やレースをこなすと、疲れがたまっていく。疲れがある程度たまると、調教効果が薄れるので注意。



▲疲れがたまったら、能力を発揮できるように温泉で疲れを取ろう。

牧場を独占すると馬の能力が大幅にUP！

牧場を独占すると、その牧場で生まれた馬の能力が大幅にアップする。独占は経営的な戦略であると同時に、育成でも効果的な戦略なのだ。独占が崩れると能力がダウンしてしまうので崩されないように“増資”などで対処しよう。



▲ゲームの勝敗は独占できるかどうかにかかっている。そのメリットは計りしれない。

レース 短距離から長距離まで全12レースを勝ち抜け！

レースのマスにさしかかると、レースか種付けのどちらかを選択できる。1つのマップで、12レースを消化すれば結果発表となる。



▲最初は短距離が多いので、スピードがないとツライ。

出走

出走は1レースにつき、2頭まで可能。出走すると疲れがたまるので場合によっては回避して疲労を回復させることも必要だ。



▲疲労度が高いと、馬の能力が発揮されない。レース回避も必要。

賞金

賞金は1着〜4着まで、着順に応じた金額をもらうことができる。レースが進むにつれて、徐々に賞金が高くなっていくぞ。



▲後半のレースになるほど、賞金額が高くなるのでオイシイ。

強い馬を作った者が『うまぽりぃ』を制す！



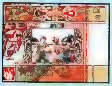
サンプルROM独占入手!!
新情報満載!!



激しい戦乱の続くネバーランド。戦闘経験の浅いメイマイ国は、列強の侵攻にさらされ滅亡の危機に直面していた。事態を重くみたメイマイ国王は、異国より文武に優れた若者(＝プレイヤー)を呼び寄せ、事態の打開を試みるが……。このゲームは、ファンタジーの世界で軍団を率い、世界を相手に覇権を争うＳＬＧ。本格的な国政や戦闘だけでなく、武将として登場する女の子との甘いロマンスも用意されているのだ。続報となる今回は、ゲームの流れを詳しく解説する！

ゲームの基本的な流れをポイントごとに紹介!!

①国政 ➡まずは戦力を整える



兵を集めて武将に分配する「徴兵」や武将を捜して勧誘する「探索」など、さまざまなコマンドを実行して戦力を増強する。

敵国に出陣!!➡

「攻撃」を実行することで隣国に攻め込むことができるぞ。「メイマイ」の未来のため、いざ出陣!!



戦力を増強して

②戦闘

武将を選択して…➡

戦闘に突入したら、メンバーの中から出陣する武将を選択。そして…。



侵略せよ!!



⬅敵を打ち倒せ！

いよいよ戦闘開始。まずは野戦が展開し、これに勝利すると攻城戦。城を落とせば完全勝利だぞ。

戦闘後特定の条件で



イベント発生!!!

③イベント

⬅魅力的なイベントが満載

特定の条件を満たすとイベントが発生。その数も豊富に用意されている。

一枚絵イベントも!!➡

イベントの中には、特別な一枚絵を見ることができるモノもあるぞ。



「メイマイ」の未来はキミの手にかかっている！

～純情で可憐～ メイマイ騎士団
スペクトラルフォース聖少女外伝

大陸の統一を目的とした本格派戦略ＳＬＧの最新ＲＯＭをいち早く入手!!　今回はゲームシステムを中心に、魅力たっぷりの本作の見どころを紹介していくぞ。要チェックだ！

純情で可憐 メイマイ騎士団
スペクトラルフォース聖少女外伝

11/25 SLG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー
	▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

『メイマイ』の魅力に迫る！ システム大検証



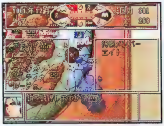
▲細部まで、ていねいに描かれた美麗グラフィックは必見!!

SYSTEM システム

ゲームの基盤となるSLGパートの流れをわかりやすく解説するぞ！

さらに詳しく、国政を説明します

ゲームは月単位で進行し、月ごとに実行できるコマンドが決まっている。敵国へ戦争を仕掛ける「攻撃」をはじめ、商人との「売買」、他国との「同盟」、他国の武将を勧誘する「説得」や、隠れた武将を発見する「探索」など、コマンドは全部で10種類用意されている。これらのコマンドを上手に使い分けることが、勝利へのポイントなのだ。



▶コマンドごとに実行できる回数も決まっているので、早計は禁物。



◀イベント中の会話では、さまざまな話題で物語を盛り上げてくれる。種類も豊富なので、プレイヤーを飽きさせることはないのだ。



▶プレイヤーの目的は敵国と戦って領地を奪い、大陸を制覇すること。本作ならではの、最大1000人対1000人のちびキャラバトルも見ものだぞ。



ティナ

メイマイ国の心優しき王女。亡き国王の遺志を継ぎ、戦乱を終わらせるために戦う。軍師としての才能に優れている。

ラト

ティナの親友であり、卓越した拳法の腕を持つ女の子。宝玉に封印された竜の力を借りて、さまざまな技を使う。

リム

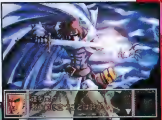
ラトの義妹で、内気な性格の15歳。かつてはメイドとして仕えていたが、武将としての才能を見出され戦場におもむく。

EVENT イベント

お楽しみも満載！ 多彩なイベントの数々がキミを待つ

あ…あの イベントも、見てください…

イベントは、戦闘時に特定の条件を満たすことで発生するぞ（一部例外あり）。その数も実に豊富で、特に美麗なグラフィックの一枚絵イベントは絶対に見逃せない！





▲因縁の対決か!? 戦闘でも武将の組み合わせによって、イベントが発生。

▶戦闘や国政などに対して、助言がもらえることもあるぞ。



▶イベントでは、女性キャラとの甘いロマンスが楽しめることも。



▶メイドという本来の仕事に戻って、イキイキとした表情で掃除するリム。やっぱり女の子はこうでなくちゃね♥

BATTLE バトル

戦略が勝利のカギ!! 注目のバトルシーン！

戦闘のシステムを指南してやるよ！

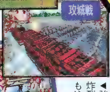
戦闘に参加できるのは先発メンバーのみ（最大5人）。その中から出陣する武将を選択すると開戦だ。戦闘は、ターンごとに「陣形」などのコマンドから1つを選び、敵味方が同時に行動を開始する。いわゆるジャンケン風バトルなのだ。



◀ここで出撃する武将を選択。戦闘に敗北した武将は、選ぶことができない。



▶攻撃重視や防御重視など、陣形によって効果が違う。



▶攻城戦では防壁を破ると勝利。説得で降伏させることも可能だ。



◀強力無比な必殺技が炸裂!! 迫力の演出にも注目しよう！

必殺技を使うには？

ターンを追うごとに、画面上の必殺技レベル（最大3つ）が溜まり、それに応じた技が使えるようになる。必殺技は武将ごとにさまざまな種類があるので、戦況に応じて使い分けよう。



「トワイライトシンドローム」の開発スタッフの手により、また、新たな恐怖が語られ始めた。
Spike
夕闇通り探検隊
10月7日 発売予定
標準価格 5,800円(税別)
その姿を見たものに呪いをかけるという「人面ガラス」。噂は果たして本当なのか? 呪いから逃れるために、3人+1匹の探検が始まる。日ごとに増していく霊障レベル。次々に発生する不可思議な事件。「44の噂」をめぐりながら、3人に訪れる運命とは…。3者3様の視点から霊の存在に出会っていく「ザッピング・システム」によって、超リアルに演出された「陽見市」が多面的に構成され、プレイヤーに迫る。
あなたの街にも、こんな出来事があるかもしれない…。
Spike
Sammy
SEVEN EIGHT
©1999 Spike
株式会社スパイク 〒153-0061 東京都目黒区中目黒2-10-15 山手Kビル Tel.03-5722-7799 http://www.spike.co.jp/
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応


【タテのカギ】
⑤超リアルに演出された、物語の舞台「陽見（ひるみ）市」。どこかにありそうだけど、実在はしない。
【ヨコのカギ】
⑧決して夕日が沈むことがないという陽見市。
⑨陽見市のどこかに死体の眠る部屋があるという。
⑪サラウンド・スピーカーを設置しなくても、まるで「その事件」の現場にいるかのような音響空間が自分を中心に広がる
「バイノーラル3Dサウンド」。
もたらした奇跡なのか、それとも彼女の幻想なのだろうか？
「あと100日で、□□□□□。」
PlayStation
「夕闇通り探検隊」クロスワードクイズ
「あと100日で、ABCDE」
100日以内に何かが起きるという。果たしてその「何か」とは？
クロスワードパズルを解いて噂の全容を明らかにしよう。
A～Eのマスの文字を順番に並べたコトバが答え。
正解者の中から抽選で100名様に、
「夕闇通り探検隊」を楽しむためのスペシャルアイテムをプレゼント！
郵便番号・住所・氏名を明記のうえ、
〒153-0061
株式会社スパイク「クロスワード」係
までご応募ください。
合計100名様にプレゼント！
A賞 1名様
32型ワイドテレビ
B賞 10名様
ステレオヘッドフォン
「恐怖の3Dサウンドが
あなたを直撃！」
C賞 50名様
「夕闇通り探検隊」
その他「夕闇通り探検隊」
オリジナルグッズを
39名様にプレゼント。
何が当たるかはお楽しみ。
どんどん応募しよう。


PlayStation
お待たせ!
ぼくじょうものがたり
牧場物語
ハーベストムーン
幻のコミック「牧場物語」プレゼント!
牧場物語シリーズ最新＆最高作。
大きく生まれ変わって
いよいよプレイステーションに登場!
出会いがある!
結婚もある!
君だけの"ほのぼの生活"が
まるごと楽しめるよ!
急いで予約しよう!!
牧物ライフ満喫のコミック、
まつやまいぐさの「牧場物語」(※)
いまなら予約でもらえるよ!
くわしくは、このポスターのあるお店で!
●キャンペーン期間：9月24日～11月末
数に限りがありますのでお早めに。
(※)なつかしい連載＋描き下ろしの豪華版だよ!
12月16日
発売決定
キャラクターイラスト/まつやまいぐさ
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
PocketStation 対応
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
©1999 Victor Interactive Software Inc. "PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation" "DUAL SHOCK"は同社の商標です。

電撃PSはRPGの味方です

RPG NEXT GENERATION 第1弾

新作攻略

RPGファン必読の超特集

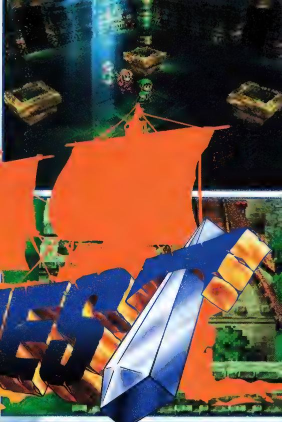


ドラゴンクエストVII
アークザラッドIII
エヴァーグレイス
エルダーゲート
ヴァルキリープロファイル
レジェンド オブ ドラグーン
クロノ・トリガー
西遊記
スペクトラルブレイド
Lunatic Dawn Odyssey
ネオリュード 刻まれた紋章
BRIGHTIS
ワイルドアームズ and イグニッション
フロントミッションサード
トルネコの大冒険2
デュープリズム

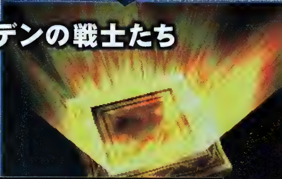
イラスト／六堂秀哉

伝説降臨…。

いよいよその真の姿を見せ始めた『DQVII』。今回は新たに判明した仲間キャラやシステムなど、PSに降臨する伝説のRPGの姿にさらに迫っていくぞ。



ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち



『VII』の謎 その1 タイトルロゴの帆船の意味は？

とうとう発表された正式タイトルロゴ。そこで気になるのがバックに見える大きな帆船のシルエット。『VII』の冒険には何か船が大きな意味を持っているのだろうか？ 壮大な船団を率いての冒険なんてあるかもしれないね。

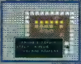
ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち

99年（予） RPG
▶価格未定 ▶エニックス
▶MC（ブロック数未定）

『DQ』シリーズのシステム＆サブタイトルの歴史

「ドラゴンクエスト」
●'86年5月27日●FC●￥5,500

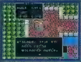
すべての伝説はここから始まった



記念すべき第1作目。コマンドタイプの戦闘や、フィールドの様子など、『DQ』シリーズの基本的なシステムはすでに確立されていた。

「ドラゴンクエストII 悪霊の神々」
●'87年1月26日●FC●￥5,500

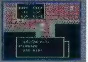
パーティ制を採用。船もこの作品から



初のパーティ制を採用し、戦略性がアップ。シリーズ初の乗り物、船が登場。「悪霊の神々」とはラスボスのあがめる邪神を象徴していた。

「ドラゴンクエストIII そして伝説へ…」
●'88年2月10日●FC●￥5,900

ロトシリーズ完結。転職システム採用



勇者ロト伝説シリーズの完結を示すタイトル。転職システムを採用。仲間と、その職業を自由に選択できた。4人パーティ制をとっていた。

「ドラゴンクエストIV 導かれし者たち」
●'90年2月11日●FC●￥8,500

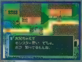
AI導入。章仕立てのストーリー



章仕立てで、各章の「導かれし」主人公たちが冒険で活躍。戦闘ではAIを採用し、主人公以外は自分で戦ってくれるオートバトルになった。

「ドラゴンクエストV 天空の花嫁」
●'92年9月27日●SFC●￥9,600

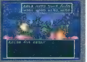
モンスターを仲間にできる！



親子3代にまたがる壮大なストーリー。初のSFC作品。モンスターを仲間にできるのはこの作品から。花嫁を選択するイベントが話題に。

「ドラゴンクエストVI 幻の大地」
●'95年12月9日●SFC●￥11,400

転職システム復活。ステータスも変化



この作品では転職システムが復活。「思い出す」システムで会話を覚えられた。天空シリーズの完結編。主人公が見た「幻の大地」とは？

……そして『VII』はどんな伝説を創造するのか？

冒険者たち The Adventurers

『Ⅶ』の世界を旅する主人公とその周辺人物たち

●主人公とマリベルたちが住む小さな漁村

まずはおさらいの意味を含めて、今までに判明している主人公と関係の深いキャラクターたちを紹介するぞ。主人公たちはグランエスタードの城下町の住人ではなく、小さな漁村に住んでいる。ちなみに城下町と、小さな漁村の位置関係は不明だ。当然、同じ島にはあるはずだけどね。



▲ゲームが始まるのはグランエスタードの城下町からか？



主人公 漁村に住む16歳くらいの少年。父親を尊敬し、将来は父親と同じ漁師になりたいと思ってる。

マリベル なにかと主人公とキーファにまとわりつくオテンバな女の子。かなりワガママな性格らしい。

叔父 ホンダラ ボルカノの弟で主人公の叔父にあたる人物。グータラな性格。

兄弟

父親 ボルカノ 腕のいい漁師。いつかは主人公と漁に出たいと思っている。

母親 マーレ 主人公には少し口うるさい存在だが、本当は心優しい女性。

漁師仲間？

網元 アミット マリベルの父親。ボルカノたち漁師を束ねる網元のようだ。

母親？ どんな人かは不明。マリベルのようにわがままな性格か？

●グランエスタード城

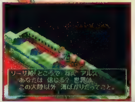
主人公やマリベルと一緒に冒険するキーファは、グランエスタード国を治める国王の王子。彼の家族を紹介。

国王 バーンズ・グラン 国民からの信頼の厚い国王で、キーファの父親。

王妃 ？ キーファたちが幼いときに他界してしまった。名前は不明。

キーファ・グラン 王位継承者だが、本人にその自覚はない。主人公と仲がいい。

王女 リーサ姫 キーファの妹。おっとりした性格で、花や鳥が好きらしい。



▲リーサ姫は体が弱くいつも城内にいるらしい。

『Ⅶ』の謎 その2 パーティは最大何人？

写真では3人同時に戦っている。『Ⅳ』から登場の馬車があれば多人数のパーティも？



◀この画面では右上に空きがあるが……。

仲間 Party

主人公たちが冒険で出会う者たち

そして今回新たに公開された仲間3人を紹介するぞ。彼ら3人とも、グランエスタード城のある島では仲間にならず、ふしぎな石版を集めて行く、違う世界で仲間にするようだ。



ガボ GABO
人なつっこい少年。親はおらず、なぜ彼が野生児になったかなどの生い立ちは不明。

メルビン MELBIN
かつて神とともに魔王と戦ったと言われる伝説の英雄。その後の消息は不明。

アイラ AIRA
女性でありながら剣の達人。踊りの才能もあるらしい。過去に秘密を持つ。

『Ⅶ』の謎 その3 伝説の英雄メルビンが戦った魔王とは？

かつて世界を闇に染めようとした魔王。それがメルビンが神と協力して倒そうとした敵だ。ただし、メルビンと神が魔王を倒せたのかは不明。メルビンと出会えればわかるのだろうが、もし倒していないとなると、この魔王がラスボスになるのか？

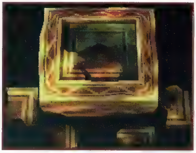
小さな出会いが冒険の扉を開く

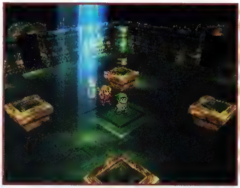
ふしぎな石版
Wonder-Lithograph

新しい冒険の舞台を広げるマップコレクションシステム

とても小さな石版が、壮大な冒険への扉を開く!!

冒険の途中、いろいろな場所で見つかるふしぎな石版のかけら。このかけらを集めて、神殿にある台座にはめ込むと新たな冒険の舞台への扉が開くことは、前回の記事で紹介したので覚えている人も多いはず。石版のかけらには、大陸の絵が描かれており、台座にはめて絵を完成させることで、その大陸のマップに行けるのだ。このマップ（石版）を集めるシステムが、『VII』の最大の魅力の1つ、マップコレクションシステムだ。ここでは、マップコレクションシステムの流れを、詳しく紹介していこう。





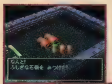
◀この台座にふしぎな石版のかけらをはめ込む。

▲ここが謎の神殿。島のどこかにあるらしい。

マップコレクションシステムの流れ

①世界を冒険して石版のかけらを集める

まずは、新たな冒険の舞台へと行く鍵となる石版を集める。石版はもともとは1枚だったが、今は割れてバラバラになり、城や町の中など、世界のあちこちに散らばっている。主人公たちは、その石版のかけらを集めていくことになるのだ。





▶誰かの家に置いてあることも。

▲宝箱の中に隠されいることも。

②謎の神殿に行く

ふしぎな石版がある程度集まったら、グランエスタード城のある島のどこかに建っている、謎の神殿へと向かおう。神殿の内部には、ふしぎな石版をはめ込むための台座が配置されているのだ。台座は複数あるが、総数は今のところ不明。

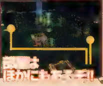


▲天井から光が差し込む神秘的な神殿。島のどこにあるのだろうか？

③石版をはめる台座を決める

神殿にはたくさんの部屋があり、それぞれにいくつかの台座がある。ひょっとすると神殿の部屋ごとに、冒険できる大陸の特徴を示しているのかもしれないぞ。また、自分の持っている石版がどの台座のものか、判別する方法も気になる。台座に大陸の形が刻まれているのかな。





▶台座の部屋はひと部屋ではない。

▲調べると何がわかるのか？

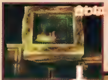
●同じ冒険は存在しない？

大陸はたくさん存在し、大陸に落ちている石版をどれだけ集められるかはプレイヤー次第。そのため、人によって冒険の順序が違ってくるのが、このシステムの最大のポイント。もしかしてストーリーまで変わる？



④石版をパズルのように台座にはめる

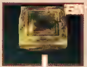
台座を決めたら石版をはめ込む作業を行う。このモードに入ると、集めた石版のかけらがリング状に配置される。そこから石版を選んで、台座にはめ込んでいく。選んだ石版が上手に置けないからといって、すぐにあきらめてはダメだ。石版は回転させることで、ピッタリとはめることができる場合もあるぞ。試行錯誤しながら、台座にキレイにはめ込むと、強烈な光とともに、主人公たちは新たな冒険の舞台へと飛ばされる。



◀この石版は合いそうにないが…



▶石版を回すとはまったぞ。

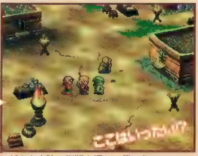


◀石版を完ぺきにはめ込むと光が……。



⑤そして新たなる冒険の世界へ!!

光とともに、主人公はふしぎな石版に描かれていた大陸へと来ていた。この大陸にもふしぎな石版が散らばっているので、洞窟や町などを探索してまわろう。その途中、この世界のことを知ったり、新たな仲間と出会うこともあるはず。ところで大陸と謎の神殿の間は自由に行き来できるのだろうか？



▲新たな大陸で石版を探しに行こう。

『VII』の謎 その4
なぜ世界には1つしか島がないのか？

石版によって新たな大陸に行けるのはいいが、この世界には大陸は、グランエスタードの小島しかないはず。石版で行ける大陸とはどこの大陸のことなのか？　そして、なぜこの世界には小島しか大陸がないのか？

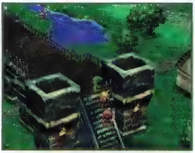


◀島の住人もその理由を知らないようだ。

新しい世界 The Frontier

ふしぎな石版に導かれやってきた未知なる冒険の舞台!!

台座から放たれた光によって、新たなる冒険の舞台に飛ばされてきた主人公たち。そこは今までに見たこともない新しい世界。ここはいったいどこなのだろうか？　確か主人公たちの住む世界にはグランエスタード城のある島1つしかないはず。情報を集めながら冒険を続けると、この世界にもふしぎな石版が散らばっており、それを集めることで、さらに新しい冒険の世界に旅立つことができるようだ。目の前に広がる壮大な冒険の世界。その秘密を解き明かしていくのが主人公たちの大きな目的になっているようだ。



◀戦いのにおいのするフォーリッシュの町の見張り台。



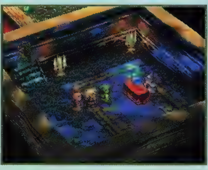
▲荒れたエンゴウの村にも冒険にあこがれる人が。

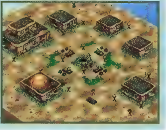
地面はヒビ割れ人影もまばらなエンゴウの村

あちこちにかがり火がたかれ、さびれた雰囲気のエンゴウの村。いろんな場所で地面がヒビ割れているが、地震でもあったのだろうか？　また、町のまん中にはたくさんのイスやテーブルが用意されて、何かが行われるような感じだ。この村には長老や占い師がいるようなので、石版やこの世界のことについて、いろいろな情報を聞けるかもしれないぞ。



◀▼長老ならこの世界のことにも詳しそう。◎ボタンを押すと全体が見渡せる。





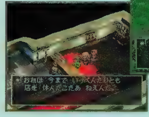
◀大きな水晶球を前に座る占い師。何を占ってくれるのだろうか？

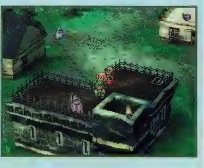
ものものしい雰囲気に包まれたフォーリッシュの町

砦らしき建物に囲まれた城塞都市フォーリッシュ。砦の1つには、町の外を監視する望遠鏡が装備され、あちこちに武装した見張りの兵士まで立っている。どうやら、町の外からくる何者かの襲来を恐れて、警戒を強めているようだ。町の人間は、いったい何を恐れているのか。話を聞こうにも、よそ者の主人公たちにはみんな冷たい態度をとってくるぞ。ただし、町の中にある武器屋の主人は別なようだ。1日も休まず営業しているようだが、武器屋が繁盛するからには、やはり戦闘がひんぱんに行われているのだろうか？

▶▼商売熱心な武器屋もいれば、主人公に警告をうながしてくる人もいるぞ。







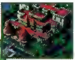
▶これが問題の砦。何者の襲来を警戒しているか？　やっぱりモンスターかな。

●今までに判明している町をチェック

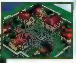
グランエスタード

世界に1つしかない島にある国。ここが『Ⅶ』の冒険の出発点となる。城下町だけあってかなり住人も多くにぎやか。戦いのない平和な町。





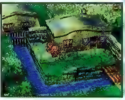
◀▲国王の住む城。かなり広そうだ。



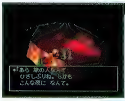
◀▲中央には噴水もあり、明るい雰囲気の町。

ハーメリアの町

石版で行ける町。町全体がお堀で囲まれていて、建物間を小舟で移動することができるらしい。町の中にも水路がある。



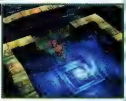
テント村



歌と踊りをささげる神の祭壇を探しながら、各地を旅して回る人たちの村。ということは、行くたびに場所が違う？

山奥の塔

誰が何の目的で建てたのか、いっさいが謎に包まれた塔。この塔の地下にはスライムが棲み着いているらしい。

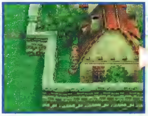


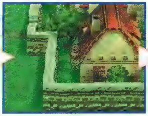
冒険するたびに新しい世界と出会える

“さわれる”世界 Touchable World

石もツボも花もすべてを持ち上げられる 創造し、さわれる世界

『VII』では、町やダンジョンにあるタルやツボなどに〝さわれ〞て、持ち上げることができるようになってるぞ。さらに、持ち上げたものは投げることができ、ものによって、さまざまな反応があるのだ。下の写真のように、ツボを投げて割ると、中にアイテムが入っていることもある。町や洞窟ひとつをとっても、いくつもの調べるポイントや発見があるのだ。


▲とある家のウラに回ると、何やらあやしいツボを発見。

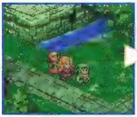

▲さっそく持ち上げてみる。下には何もないので投げることに。



▲するとアイテムをゲット。ほかにもあるかも。

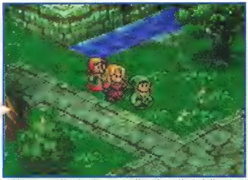
なんと！　道ばたに咲く花も持ち上げられる!!

『VII』ではタルやツボだけではなく、道ばたに咲く花まで持ち上げて投げることができるのだ。この花を持ち上げて投げるという行動に、どういった効果があるかは不明。ただ、この花を誰かにプレゼントして好感度を上げたり、誰かにある場所に咲いている花を摘んで来てと頼まれて、花を持っている間は、戦闘で何もできないなんてイベントがあるかも。今回の『VII』では、ものに〝さわれる〞というシステムにより、一見何もないような場所でも、近くにある「何か」を持ち上げることで、新発見があるかもしれない。


▲おもむろに道ばたに咲いている花の前に立つ主人公。

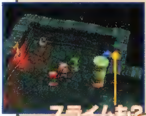


▲なんと、このように花まで持ち上げられるのだ。


▲持ち上げた花を投げてみる。花は散るが何も変化はなし。

『VII』の謎 その5
どんなものでも持ち上げられる?

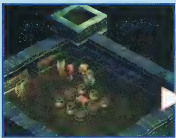
花も持ち上げられるということは、人間やモンスターから、主人公より大きな乗り物なんてものまで、もっと変なものまで持ち上げられるかも。

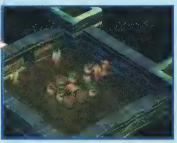


◀山奥の塔にいた、このスライムも持ち上げられる?

持ち上げを使った仕掛けもある？

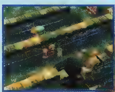
そうなると当然思いつくのが、このシステムを使った仕掛け。ものを運んで、ある場所に置くと開く扉があったり、動く標的に何かをぶつけたりといった、仕掛けが予想できる。『DQ』のことだから、もっと驚くような仕掛けがあるかもしれないぞ。ここでは判明している仕掛けを１つだけ紹介。

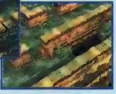

▲ツボとタルに囲まれた宝箱。今までの『DQ』だったら取れなかったが……。


▶宝箱を囲んでいるツボを持ち上げてどかせば、かんたんに宝をゲットできる。

〝さわれ〞て〝持ち上げ〞られる世界で『ドラクエ』はどう変わる!?

発表済みのマップを回転させられるシステムと、持ち上げシステム。２つが合わさることで、視覚のトリックを使うなど、より高度で楽しいイベントが増えるだろう。


▲穴を埋めるものを運んだりするかも。


▼壁の裏にヒントが隠されているかも。

「DQ」シリーズ印象的イベント集

『DQⅠ』：太陽のほこら
そんな場所にあるなんて……という場所にありました。盲点。

『DQⅡ』：ラゴスの逃げ場所
水門の鍵を盗んだラゴス。とある牢獄からも逃げたけど……。

『DQⅢ』：エルフの隠れ里
あるアイテムを使うと、人間嫌いのエルフの道具屋で買い物ができた。

『DQⅤ』：石になる主人公
謎ではないが、主人公が石像になるイベント。何もできない。

世界にさわる…新しいRPGの形が生まれる

モンスター

Monsters

続々発表!! 魅力あふれる新モンスターたち!!

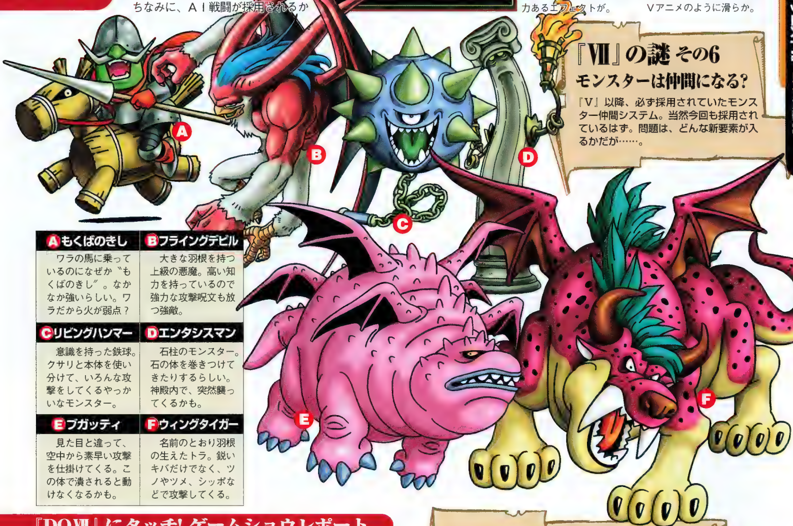
『DQ』の魅力の1つでもある戦闘。現在戦闘システムで判明しているのは、ポリゴンは背景にのみ使用され、モンスターはSFC版と同じく、アニメーションするということだけ。背景をポリゴンにすることで、同じダンジョンなどでも、エンカウントした場所によって背景が変化するぞ。また、モンスターのアニメーションも、より生き生きとリアルに動き、呪文などのエフェクトも迫力アップ。ちなみに、AI戦闘が採用されるかはまだ不明だ。今回新たに、6体のモンスターイラストが公開されたので紹介するぞ。



◀メラミでもこれだけの迫力あるエフェクトが。



▲モンスターの動きはTVアニメのように滑らか。



『VII』の謎 その6 モンスターは仲間になる?

『V』以降、必ず採用されていたモンスター仲間システム。当然今回も採用されているはず。問題は、どんな新要素が入るかだが……。

Ⓐもくばのきし	Ⓑフライングデビル
ワラの馬に乗っているのになぜか〝もくばのきし〟。なかなか強いらしい。ワラだから火が弱点？	大きな羽根を持つ上級の悪魔。高い知力を持っているので強力な攻撃呪文も放つ強敵。
Ⓒリビングハンマー	**Ⓓエンタシスマン**
意識を持った鉄球。クサリと本体を使い分けて、いろんな攻撃をしてくるやっかいなモンスター。	石柱のモンスター。石の体を巻きつけてきたりするらしい。神殿内で、突然襲ってくるかも。
Ⓔブガッティ	**Ⓕウィングタイガー**
見た目と違って、空中から素早い攻撃を仕掛けてくる。この体で潰されると動けなくなるかも。	名前のとおり羽根の生えたトラ。鋭いキバだけでなく、ツノやツメ、シッポなどで攻撃してくる。

『DQVII』にタッチ! ゲームショウレポート

先月開催された東京ゲームショウ'99秋のエニックスブースでは、『DQVII』がプレイできる状態で展示されていたぞ。町と城の中のみ動きまわれるものだったが、プレイしてみるとアクセスが速くてビックリ。さらに操作性もよくて、かなり期待できる完成度だった。



◀『VII』には、かなりの人が並んでいたぞ。

『VII』の謎 その7 モンスターの配合はできる?

モンスターを配合するのが楽しかった、GB版『DQモンスターズ』。『VII』でも、配合の要素が入ると楽しくなるのは間違いないのだが……。



◀配合で、まったく新しいモンスターも作れた。

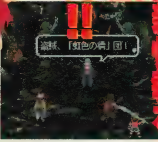
加速する冒険心！
旅立ちの刻は近い！



Arc The Lad III
アークザラッドIII



発売直前



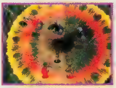


『アークIII』総力特集！
注目の最新情報を徹底紹介!!

アークザラッドIII	
10 28(予) RPG	▶¥6,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

崩壊後の世界を舞台に展開するドラマティックなストーリー、そして一段と洗練されたシステムなど、新たな魅力に満ちあふれた超大作RPG『アークザラッドIII』（以下『アークIII』）。発売まであと3週間に迫った今回は、前々から紹介してきた謎の科学者集団〝アカデミー〟の秘密がついに明かされるぞ！　さらに、前作で登場した鍛冶屋の流れを汲む、〝アイテム協会〟&〝ウェポン協会〟を大紹介!!　前作以上にハマれるその内容にグッと迫る。もちろん、気になるストーリーもバッチリ掲載。今回は、新しいパーティキャラも登場して、物語はますます盛り上がるぞ!!

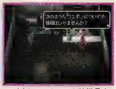
CONTENTS



▲高度な科学技術を持つ彼らが目指すものは……？



▲『アークIII』のヒロイン？　シェリルがいよいよ登場！



▲未知のアイテムや装備品を生み出せる特別な施設だ。

ACADEMY アカデミー

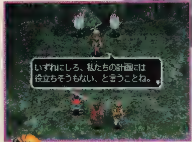
物語の陰に見え隠れする謎の組織「アカデミー」の秘密に接近!

アカデミーとはどんな組織なのか?

大災害後の世界は、以前の繁栄が見る陰もなく失われている。そんな世界を、科学の力で急速に復興させようとしている科学者集団。それが、アレクたちの旅に深く関わってくる組織、アカデミーだ。アレクたちがアカデミーの存在を知るのは、フォレスタモールでのこと。テオを助けに向かう途中、モンスターに襲われたアレクとルッツは、そこに現れたシャロンに危機を救われる。以後、アレクたちは行く先々で、アカデミーの研究や調査を目にするのだ。彼らの今後の動向も、気になるところ。



▼▶アカデミーの幹部たちが乗る飛行船。組織の科学力の高さがうかがえる代物だ!



▶謎のアイテムを調査するシャロン。



◀北スラートにある事務所。どんなことが行われているのか……。

アレクたちの前に現れる科学者の集団

アカデミー組織図

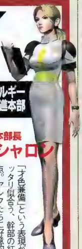
大災害後に結成されたアカデミーは、総裁の指示のもと、3つの本部に分かれて活動している。



アカデミー総裁 世界復興に向けて全体の活動を取りしきる、組織の頂点。

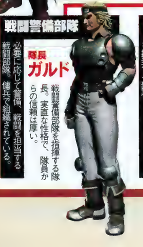
アカデミー総裁 教授 科学をはじめ、あらゆる知識に精通しているアカデミーのトップ。

超エネルギー計画推進本部
アカデミーが進める「超エネルギー計画」に、直接たずさわる部署。



本部長 **シャロン**
「才色兼備」という表現がピッタリ似合う、幹部の紅一点。アレクたちに好意的だ。

戦闘警備部隊
必要に応じて警備、戦闘を担当する戦闘部隊。傭兵で組織されている。



隊長 **ガルド**
戦闘警備部隊を指揮する隊長。実直な性格で、隊員からの信頼は厚い。

研究本部
活動に必要な機器の研究、開発などを担当する部署。



本部長 **セヴィル**
目的のためなら非情な手段も使う、天才科学者。

各エリア支部
担当の地域に滞在し、さまざまな実地調査を行っている。

科学の粋を集めた「アカデミー」の実験シーンを大公開!!

急速な世界の復興を実現するには、膨大なエネルギーが必要になる。その問題を解決するため、アカデミーは巨大なエネルギー体を意のままに操り、利用する「超エネルギー計画」を推進中なのだ。ここで紹介するシーンの実験が、それに関係するものかはまだ不明。しかし、重要な場面であることは間違いナシ!



謎の実験をする研究員

◀湖(?)に管を通した機材を使って、実験開始。緊張感が伝わってくる。



アカデミーの幹部が勢ぞろい!

▲実験を見守る教授と幹部たち。成功を確信しているのか、その顔には笑みを浮かべている。



妖しい光を発し機械が動き出す

◀突然、青白く発光する実験機材。これから何が起こる!?



これが超エネルギー!? 浮上する謎の球体!

▶なんと、水面から次々と光る球体が出現。これがアカデミーが求める"超エネルギー"なのか、それとも……?

STORY ストーリー

未知なる北スラートの冒険をひと足先に公開だ！

PLAY BACK 北スラートまでのアレクたちの軌跡をたどる！

エテル島から始まったアレクたちの旅は、さまざまなギルド仕事と冒険、そして新たな仲間のテオとの出会いを経て、北スラートへと舞台を広げる。まずはこれまでの記事で紹介した、北スラートへ向かうまでのアレクたちの道のりを振り返るぞ。プレイする前のストーリーの予習は、これで万全！



あこがれのハンター目指して出発だ！

1 旅立ち

幼い頃、大災害の中でハンターに命を救われたアレク。自分もハンターの道を歩もうと決心した彼は、親友のルッツとともに村を出る。そして、過酷な試験を乗り越え、ハンターの資格を取得した。



◀ルッツと協力して、ハンター試験に挑戦！



▶海を渡る仕事を得て、2人は広大な世界へ…！

2 新大陸へ

届け物の依頼でフォレスタモールに渡ったアレクたち。そこで彼らはモンスターカードの使い手であるカーディストに憧れる少年、テオと出会う。その後、アレクたちはひょんなことから、テオがカーディストになる現場に立ち会うことになる。



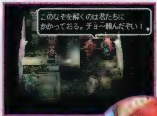
テオが仲間に！



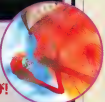
▲念願かなってカーディストになったテオ。彼はアレクたちの仲間に加わる！

3 大空を越えて…

フォレスタモールで仕事に励むなか、モンスターと暮らす女性、リーザと知り合うアレクたち。やがて3人は、リーザの力を借りて空飛ぶモンスター〝飛炎〟を呼び出し、空路で北スラートへ向かうのだった。



▲謎のアイテムを届ける依頼で、一行は北スラートへ行くことに。



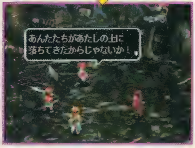
幻のモンスター飛炎でひとっ飛び！

SCENE I 到着、北スラート

シェリルとの出会い

飛炎に乗ったアレクたちは、瞬く間に北スラート上空に到達。ところが、飛炎は空中でアレクたちを放り捨ててしまう。落下した3人は、ガレキの滝でジャンク品を集めるシェリルの上に着地（？）する。





▶下敷きにされた返礼に、銃弾で挨拶するシェリル。最悪の出会い。



シェリル

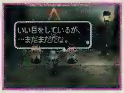
無法者がはびこるギスレムの町で、銃を頼りにたくましく生きる少女。滅多に他人を信用しない。アイテム合成が得意。

無法者の町ギスレムの人口調査

北スラート唯一の町、ギスレムのギルドを訪ねたアレクたちは、実力判断をかねた人口調査の仕事を請ける。その仕事で、3人は犯罪がはびこるギスレムの現状を知るのだった。



▲アカデミーの研究所では、シャロンに再会する。



▲研究所の前ではシュウとの出会いが！　この町で何を？



シュウ

前作でアークたちとともに戦った、凄腕のハンター。

SCENE CHECK

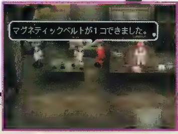
協会の集合体「協会集落」

北スラートには、すべての協会が集まった「協会集落」と呼ばれる場所がある。ここで初めて、ウェポン協会とアイテム協会が登場するぞ。



▲▶アイテム、ウェポン協会では、装備品やアイテムを作れる。

詳細はP.72をチェック

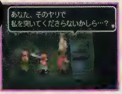


SCENE2 退廃の町に希望の光を

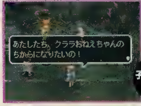
ギスレムのギルド仕事

人口調査の仕事を無事に終わらせて、働きぶりを証明したアレクたち。これで仕事を請け負えるようになった3人は、ギスレムで暮らす人々の依頼を1つ1つ解決して、絶望に沈んだ人々の心に希望の火をともすことになる。その中で彼ら自身もまた、多くのことを学んでいく…。

困ったお客



▶宿屋の一室に閉じこもる女性。その理由は？

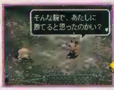


子どもたちのガード

◀孤児院〝チャイルドハウス〟の子どもたちの警護を引き受けたアレクだが……。

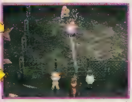
デンジャードームの死闘

アイテム協会の職員から「かたい金属」の入手を依頼されたアレクたちは、シェリルがその金属を持っていることを知る。さっそく、シェリルに会いに行く3人。しかし、ひと足遅く、彼女はグダン一味というならず者たちの誘いに乗って、アイテムを賭けたバトルが行われるデンジャードームへ向かったあとだった。シェリルの危機を察知したアレクたちは、急いで救出に向かう！ 彼女を助けることができるか!!



◀グダン一味の1人を相手に、優勢に戦うシェリル。そのとき……！

シェリルピ〜ンチ



▲場外からの光線がシェリルを直撃！ すべてはグダン一味の罠だった!!



ボクにまかせろ

◀しかし、間一髪でアレクたちが駆けつけて、またまた形勢逆転！

SCENE CHECK
デンジャードームで腕だめし

シェリルを助けるイベントの舞台になる、デンジャードーム。ここではアレクたちも、アイテムを賭けた1対1のバトルに挑戦できるぞ。勝てばまるもうけ、負ければ大損の、スリリングな戦いを楽しめるのだ！





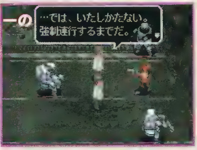
▲▶誰を戦わせるかは自由。経験値もちゃんと得られるのだ。

SCENE3 次の冒険へ

巨大な洞窟を越えて

協会集落のアイテム協会とウェポン協会からあずかったアイテムを、南スラートへ届ける仕事を依頼されたアレクたち。ウェポン協会からアイテムを託されたシェリルと合流して、一行は南スラートへ続く洞窟に踏み込んでいく！

アカデミーの妨害!?



▲出発の直前、アカデミーの科学者たちがシェリルを連行しようとする。シェリルを狙う彼らの目的は？



▲シェリルが仲間になり、旅はますますにぎやかに。もう怖いものなし!?



▲洞窟内はモンスターの巣窟。無事に抜けられるか？

ダンジョンを進め!!



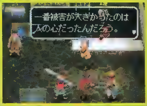
南スラートへGOです

プレイ前にもう一度確認 『アークIII』キーワード集

ストーリー中に何度も登場する、重要なキーワード。その意味を再度確認しておこう！

①大災害

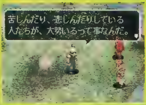
前作の最後で、闇黒の支配者によって引き起こされた天変地異クラスの大破壊。この災害で世界の半分以上の陸地が水没し、人口の9割近くが失われた。



▶災害の傷跡は、今なお深く世界に刻みつけられている。

②ハンター

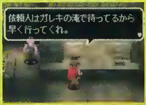
前作では、アウトロー的な存在だったハンター。しかし大災害後の世界では、危険や困難がともなう仕事を引き受ける、社会に欠かせない存在になっている。



▶どんな仕事も解決し、人々の生活を守る者たちなのだ。

③ギルド

人々から持ち込まれるハンターへの依頼を受けつけて、仕事として斡旋する機関。仕事の斡旋のほかに、凶悪なモンスターの指名手配もおこなっている。



▶依頼人とハンターの橋渡しをする、窓口の機関なのだ。

④飛行船

『アーク』シリーズを象徴する乗り物。単なる交通手段ではなく、ストーリーにも深く関わる。プロペラ動力の小型艇から巨大戦艦まで、その種類はさまざまだ。



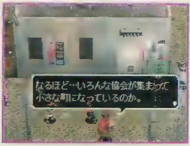
▶おなじみのシルバーノアやヒエンは登場するのか？

SOCIETY ソサエティ

最高の装備品やアイテムを作り出せ！ 2つの新施設をチェック！

モンスター協会に続く新たな協会が判明!

北スラートの協会集落で初めて利用できる、アイテム協会とウェポン協会。これは、モンスター協会に続く2番目、3番目の「協会」施設だ。モンスター協会と同様に、この2つの施設もうまく利用すれば冒険がグッと楽になる。ここではそれぞれの協会でできることを、詳しく解説するぞ。

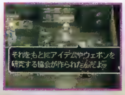


◀協会集落は、3種類の協会がすべてそろっている本部ともいえる場所だ。

【おさらい】協会とは？

『アークIII』で初登場となる「協会」は、傷ついた世界の復興に役立てることを目的に、それぞれ担当する分野の研究を重ねている機関だ。

▼アカデミーと同じく、大災害後に発足した機関だ。

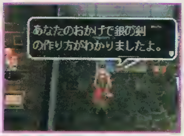


鍛冶屋の進化形！ それがアイテム＆ウェポン協会だ!!

アイテム協会とウェポン協会は、強力なアイテムや装備品の作成、開発について研究している。施設としての用途は、前作の鍛冶屋と合成屋を合わせた感じになっているぞ。さらに、未知のアイテムや装備品を生み出せる、新しい面もあわせ持っている！ 最強の武器を造ることができる可能性も大!!



▶前作の合成は作れるアイテムが決まっていて、材料を集めるだけでよかった。



◀今回は材料を自由に組み合わせて、新しいアイテムを作ることができる。楽しさがさらに広がったぞ！

アイテム協会



アクセサリを模した、どこか神秘的なマークが描かれた緑色の看板。これがアイテム協会の目印だ。

◆アクセサリの作成◆

アイテム協会では、ステータス異常を回避したり、パラメータがアップするなど、装備すると特殊な効果が得られるアクセサリを作れる。

作成例 沈黙のステータス異常を解く「痛烈な針」と、副原料の「白くかがやく原石」を合成すると、沈黙を防ぐ「たかの像」に。



ウェポン協会



ウェポン協会の看板には、剣とライフルを組み合わせたマークが描かれているぞ。看板の色は青だ。

◆武器の作成◆

名前のとおり、ウェポン協会では剣や槍といった武器の作成が可能だ。強力な武器の作り方がわかれば、確実な戦力アップが望めるぞ！

作成例 「こうてつのヤリ」と「白くかがやく原石」を合成すると、白銀製の槍「シルバーサリッサ」が完成！ 攻撃力が大幅にアップだ!!



両協会でできること

◆アイテムの作成◆

アイテム合成は、アイテム、ウェポン協会のどちらでも行うことができる。優れたアイテムほど、合成でしかできないので、頻繁に訪れることになるかも!? 武器などに比べると、組み合わせのパターンが多いぞ。

作成例 ステータス異常を回復するアイテムを6つ合成すると、全ステータス異常を解く「万能薬」に！

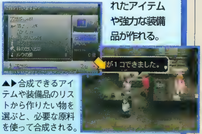


アイテム作成の手順

アイテムや装備品の作成には、"合成"と"実験"という2つの方法がある。簡単に説明すると、合成はレシピどおりに原料を組み合わせて、確実にアイテムなどを作る方法。ただし、材料の組み合わせ方がわかっている物しか作れない。一方の実験は、原料を6つまで自由に組み合わせる方法。うまくいけば未知のアイテムや装備品ができるが、失敗が多いのだ。

合成 より強力なアイテムを作り出す

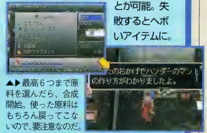
前作の合成とまったく同じやり方。必要な原料さえそろっていれば、確実に優れたアイテムや強力な装備品が作れる。



▲▶合成できるアイテムや装備品のリストから作りたい物を選ぶと、必要な原料を使って合成される。

実験 未知なるアイテムを産み出す

いろいろな原料の組み合わせを試すことで、未知のアイテムや装備品を作ることが可能。失敗するとヘボいアイテムに。

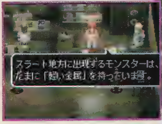


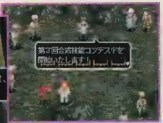
▲▶最高6つまで原料を選んだら、合成開始。使った原料はもちろん戻ってこないので、要注意なのだ。

押さえておきたい「協会」の4つのポイント

アイテムなどの作成が主な活動内容のアイテムやウェポン協会だが、他にもさまざまなサービスや、研究の一環となる活動を行っている。それら協会のサブ的な活動を知っておくことも、『アークⅢ』を遊びつくすためには重要なポイントだ。ここでは、そんな協会に関わる情報をピックアップして紹介！　アイテム作成に必要な合成用アイテムの情報も公開しよう!!

▼サービスは有益なものばかりだ。





◀アカデミーほどではないが、研究活動も行っている。

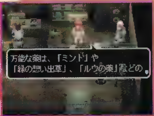


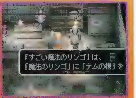
ポイント1

耳よりなハナシいかがですか？

協会の案内係は絶好の情報源

それぞれの協会には案内係がいて、ウェポン協会やアイテム協会なら合成のヒント、モンスター協会なら特定のモンスターが生息する場所、というように、役に立つ情報を提供してくれる。ただし、多少の情報料を支払わないといけないのだ。



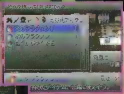


▲◀町が変われば、協会で得られる情報も違ってくる。初めて訪れた町では、協会で情報を仕入れることも大切になりそうだ。

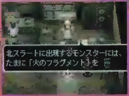
ポイント2

合成用アイテムをゲット!

今回は、アイテムとしての効果はないが、合成の原料に使う合成用のアイテムが存在する。合成用アイテムは、宝箱や倒したモンスターなどから入手可能だ。



◀装備品を強化する鉱物、属性をつける物体など種類は豊富。



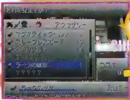
▲▶アイテム協会やウェポン協会の案内係から、合成用アイテムの入手ポイントを教えてもらえることも。

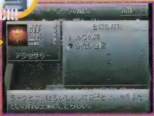


ポイント3

図鑑でデータをチェック！

協会の机に置かれた図鑑を見ると、その協会が研究している分野に関する、いろいろなデータをチェックできる。たとえばウェポン協会とアイテム協会の図鑑では、それぞれのアイテムや装備品ごとに、合成に必要な原料などのデータを確認することができるぞ。





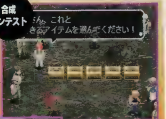
▲▶確認できる品物は、その時点でわかっているデータのみ。未確認の部分は見られないのだ。図鑑を埋めていくのも、楽しみの1つ。

ポイント4

協会から依頼されるギルド仕事も！

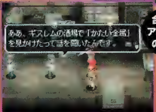
ストーリーの中でときどき、協会の職員や協会そのものがギルドに仕事を依頼してくることがある。いつもは協会を利用している立場のアレクたちが、逆に協会側からの依頼で仕事に取り組むことになるのだ。その例を公開するぞ。

合成コンテスト



▲見習い職員のパートナーとして、アレクは合成コンテストに参加することに。

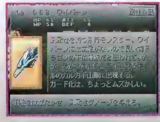
合成用アイテムの入手



◀アレクたちは協会の職員から、貴重な合成用アイテムの「かたい金属」を手に入れてほしいと頼まれる。

モンスター協会の図鑑では…

モンスター協会の図鑑では、アレクたちが戦ったことのあるモンスターと、その名前がすべてわかる。また、カード化したことがあるか、実際に使ったことがあるかなども、モンスターごとに確認できるのだ。



◀カード化して使ったことがあれば、その効果もわかるぞ。

次号よりいよいよ 攻略スタート！

待望の『アークⅢ』発売に合わせて、次号からいよいよ徹底攻略を開始！　ストーリーに沿った攻略はもちろん、ギルド仕事や手配モンスターのデータも完全網羅してお届けする予定！　お楽しみに！

乞うご期待!!





自らの宿命に青年は異世

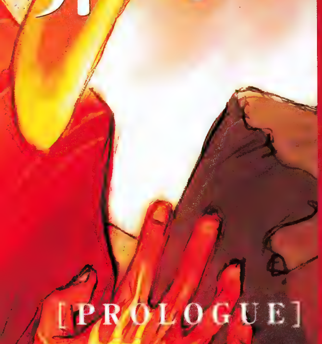
フロム・ソフトウェアが放つ新感覚アクションRPG! PlayStationに登場!!

PS2のタイトルが熱い注目を集めているフロム・ソフトウェアが、現行PS用最新作を発表！　今回も、フロムならではの斬新なシステムと練りこまれた世界観・ストーリーで魅せてくれるぞ!!

エヴァーグレイス
EVERGRACE

2000年春予定	▶価格未定　▶フロム・ソフトウェア
A·RPG	▶MC（ブロック数未定)、AC（DS非対応)

導かれ、界へ……



[PROLOGUE]

これは、エディンベリーと呼ばれる大陸を舞台にした物語である……。かつてこの大陸には、「クレスト」という奇妙な模様のあざを持つ人間が存在していた。クレストを持つ者の周囲では不可解な惨事が頻繁に起こり、さらに、それを持つ者たち自身も、なぜか短命で不慮の死を遂げることが多かった。人々はクレストを「呪いの烙印」と、忌み嫌っていた……。

時は流れ、そんな伝承も風化した時代……。1人の青年ユテラルドは自らの宿命に悩み、苦しんでいた。彼の右手の甲には、失われたはずの「呪いの烙印」クレストがあったのだ。そして、当然のように悲劇は起こった。ユテラルドがまだ幼いころに、何者かによって彼の両親が殺害されてしまったのだ。幼いながらも、ユテラルドはその悲劇をもたらした原因がクレストにあるということを感じ取り、その右手の甲の「呪いの烙印」を、決して他人に見せることはなかった。

さらに時は流れ……復讐の思いを胸に抱き、ユテラルドは一流の剣士に成長していた。そしてついに両親の仇に出会った彼は、仇敵を追って分け入ったビリヤナの密林で運命の扉を開いてしまった。

突然、異世界に迷い込んだ彼は、まったく見知らぬ風景の中で、謎の生物と出会う。フォーリムと名乗ったその奇妙な生物は、この異世界が、エディンベリーの歴史では過去に消滅した帝国リューベーンであることと、リューベーンで起こっている惨状を伝える。

否も応もなくユテラルドはリューベーンを支配する魔人との戦いに巻き込まれていく。その戦いが、クレストの本当の意味と、それを持つ者の宿命に迫るものになるとも知らずに……。ユテラルドは烙印の呪いを解き、自らの運命を切り開くことができるのだろうか？

What's EVERGRACE?

『エヴァーグレイス』の2つの新システム

1 ドレスアップシステム





装備が変わるとキャラクターの能力が変化し、そして……

装備を変えると、キャラクターの能力（ステータス）が変化するのはRPGの一般的なお約束。だが、この『エヴァーグレイス』は、それをさらに一歩進めたドレスアップシステムを採用！　画面に現れるキャラクターのグラフィックが変化するだけでなく、ゲーム中に手に入るアイテムは、すべてどこかに装備できるのだ（装備できるのは、頭・胴・右手・左手・足の身体5カ所と、指輪・アミュレット・パルミラ〈後述〉の補助装置3カ所で、計8カ所）。さらにそれだけでなく、特定のアイテムを装備しないと入れないダンジョンや、装備のセンスを厳しく評価する鑑定士も登場するぞ。





◀▶左の写真のようにキャラクターの能力が変化し、右の写真のようにグラフィックが変化する。膨大な数の組み合わせがありそう…。

⬆装備する武器・防具を変えると能力が
⬇装備する宝石（パルミラ）を変えると魔法が
変わる!!







2 パルミラアクション

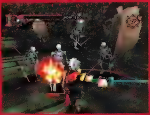
特殊なエネルギーを結晶化した魔法石

「パルミラ」と呼ばれる特殊なエネルギーを結晶化した魔法石を装備すると、その力がクレストと共鳴して、ユテラルドはさまざまなアクションを起こすことができるようになる。通常のRPGにたとえるなら、魔法に当たるのがパルミラアクションだ。その種類は大きく分けて、直接攻撃に関わる物理系、魔法や魔法属性の攻撃に関わる魔法系、何かを壊したりする補助系の3種類。パルミラの種類はその色によって見分けることができるので、状況に応じて最適なパルミラを装備するように注意しよう。ちなみに、パルミラは使用法を間違えると壊れてしまうらしく、その修理代は鑑定士によるセンス評価結果によって増減する。状況を判断する頭脳だけでなく、キミ自身のセンスも問われるのだ。



防御姿勢

▼これは防御の姿勢をとったところ。パルミラアクションではないので、注意。敵からの攻撃は移動によって避けることもできるが、このように防御姿勢をとって耐えることもできるのだ。





雷系の攻撃

▲雷系の攻撃を繰り出した瞬間。属性によって攻撃時のエフェクトグラフィックが変化する。また、同じ攻撃でも、パルミラと敵の属性によって与えるダメージが増減する。敵の属性を見極めて選ぼう。

炎系の攻撃

▲敵の属性だけでなく、自分が装備している指輪とパルミラの相性にも注意が必要。「氷の指輪と炎のパルミラ」といった相反する指輪とパルミラを装備していると、攻撃の威力が減少してしまうのだ。

The World of EVER

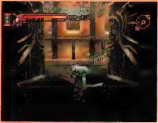
『エヴァーグレイス』の世界を彩るキャラクターと4つのキーワード

練り込まれた世界観とストーリーに迫る!

今回は第一報ということで、まだまだ謎の多い『エヴァーグレイス』だが、その世界観の一部を示す4つのキーワードと、おそらくは常にストーリーの中心にいるであろう3人のメインキャラを紹介しよう。詳細は続報を待つしかないが、そこはフロム・ソフトウェアのリアルタイムA・RPG。これだけの情報からでも、期待通り、練りに練り込まれた奥の深さが感じられるぞ。

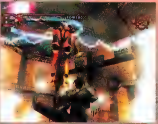


▲巨大なドラゴンが登場! 迫力のグラフィックにも注目だ。













大聖堂の死闘!?

▶右の6枚は、大聖堂のような建物内でのボスキャラの登場シーン。随所にこうした演出シーンが入り、ストーリーをますます盛り上げてくれるのだ。

[KEYWORD]

消滅帝国リューベーン

エディンベリーの歴史では、過去に消滅したとされる帝国。その帝国には人秘学という学問があった。人秘学とは、「その実には不思議な力が宿る」といわれる植物ビリヤナと呪術を用いて人間の潜在能力を引き出すことを目的としてはじまり、実用化に成功した学問である。人秘学者たちはビリヤナの実を研究し、パルミラという結晶を作り出すことに成功する。さらに、彼らはその能力を引き出す媒体としてアルクレストという人工紋章までも発明していたという。また、人秘学発展の歴史において、無視できないのがトレド族の存在である。トレド族は帝国に属さず、ビリヤナの森に囲まれた辺境にある小さな村で暮らしていた。その村は、パルミラを用いて行われた帝国の辺境開拓によって、はじめてその存在が明らかになった。トレド族には代々クレストを持つ者が長になるという慣習があり、クレストもビリヤナの守護者の証として神聖視されていた。トレド族に限っては、クレストを持つ者が災いを呼び込むような呪われた事件もなぜかなかったのだ。そのクレスト制御の秘密に目をつけた帝国は、クレストを持つ1人の娘を拉致して人秘学の実験台にし、さらにトレド族の村に侵攻し、大量のビリヤナを持ち帰った。パルミラとアルクレストの併用で栄華を極めたはずの帝国が跡形もなく消滅したのは、それから間もなくのことだったという。

クレスト

生まれながらにして身体のどこかにある紋章のような形をしたあざ。クレストを持つ者は、なぜか短命で不慮の死を遂げることが多く、その周囲でも不可解な惨事が頻発した。大陸の民ストルタの間では不幸を呼ぶ「呪いの烙印」として伝承されているが、クレストを持つ者には、人とは違った特殊な能力が授けられていたということも、史実として伝えられている。また、クレストを模倣して作られた人工紋章はアルクレストと呼ばれ、消滅帝国ではパルミラの力を引き出すのに利用された。

パルミラ

ビリヤナの実から抽出したエキスを結晶化したもの。太古からビリヤナの実には人間の潜在能力を引き出す不思議な力があると言われており、筋力増強(腕力・脚力)、自然の力の利用(魔法系)などの効果がある。消滅帝国では人工紋章アルクレストを介してパルミラの力が引き出され、辺境開拓などに利用された。

人秘学研究所

パルミラを発明し、人々の生活に役立たせた研究所。所員はみなアルクレストを持ち、モンスターを生み出す魔人と戦う手段を模索していた。また、所員たちはシエナを世界を崩壊させた者として恐れ、クレストを持つ者全体に対して敵意を持っている。



帝国を消滅させたのは……悲劇のヒロイン

シエナ

左腕の上腕部にクレストを持つ、トレド族の長の娘。心優しく、村人からも慕われていた。トレド族では、クレストを持つ者はビリヤナの守護者として神聖視されており、彼女も次の長になるはずだったのだが、ある日、ビリヤナの森で傷つき迷っていた帝国の人間を「外部の人間を入れてはいけない」という村の掟を破ってまで助ける。しかし、その優しさが、悲劇の幕を上げてしまおうとは……。彼女が助けた帝国の人間はバグラゲラという帝国の人秘学者が放ったスパイだったのだ。彼女は人秘学研究所へと連れ去られてしまい、バグラゲラの手によって人工のクレスト「アルクレスト」研究のための実験台にされてしまう。しかし、その実験中に彼女はクレストから謎の力を発動させて、帝国を消滅させたといわれている。彼女は帝国消滅と同時に姿を消してしまい、その行方は誰も知らない。

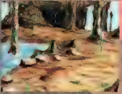
Siena



謎の塔

◀こちらは画面写真ではなく、設定原画。何の建物なのかは公開されていない、雲を突き抜けて天に向かってそびえ立つ謎の塔。2つの風車小屋も気になる。

地底湖



▶今回公開された画面写真でも見られる地底湖。どんな敵が潜んでいるのか楽しみなところでもあるが、足場が悪い場所での戦いはかなり危険なはずだ。

魔人との因縁浅からぬ謎の生物

For



「呪いの烙印」の宿命と戦う主人公

ユテラルド

右手の甲に「呪いの烙印」クレストを持つ、赤い瞳をしたストルタの青年。幼いころ、敵対する国モレアの暗殺団に両親を目の前で殺され、さらに姉のように慕っていた少女までもが彼の身代わりになって殺されてしまう。仇敵となった敵国モレアへの復讐と、もう誰も「呪いの烙印」の犠牲にはしないとの想いを胸に剣の修行を積んだユテラルドは、いつしかストルタ四剣主の1人となるほどに成長していた。しかし、右手の甲のあざは年を重ねるにつれて形を成していき、伝説に語られる呪われたクレストへと姿を変えていた。しかも、それは憎きモレアの民が崇めるビリヤナ伝説の神聖な存在でもあったため、ユテラルドは決して他人の目に触れぬように隠し通していた。その後、四剣主の活躍でモレアは敗れるが、残党を追って入り込んだビリヤナの森で、ユテラルドは突然クレストの宿命を課せられ、モレアの伝承に伝わる消滅帝国リューベーンに飛ばされてしまう。

フォーリム

伝説の消滅帝国リューベーンに迷いこんだユテラルドの前に現れた、謎の生物。見かけはモンスターなのだが、本人は、ユテラルド同様、他の世界（時代？）から飛ばされてきた人間だと主張している。こんな姿になった原因はリューベーンを支配する魔人と何か関係があるようなのだが、それについてはあまり多くを語ろうとはしない。性格はかなりマイペースで、しばしばユテラルドとかみ合わないこともある。戦闘能力もほとんどないが、自由に姿を消すことができるという特殊能力を持っていて、ユテラルド以外の人間の前には絶対に姿を現わさない。その理由として、何者かに追われているということもあるらしいが、これも定かではない。彼の目的は、この世界で魔人を倒して元の世界に帰ること。そのためにユテラルドと行動をともにする。得体の知れない不気味さもあるが、帝国に関する豊富な知識で、ユテラルドの旅を助ける。

画面写真を徹底検証!!

『エヴァーグレイス』の真の姿に迫る!?

CHECK 1 アクション性はかなり高い?

これまでにフロム・ソフトウェアが発売してきたタイトルの中では、『スプリガン』に近い雰囲気を持つ『エヴァーグレイス』。となると、アクション性もかなり高くなるのではないかと予想される。右の画面写真のように、かなり多くの敵を相手にしなければならない状況などでは、的確な判断（パルミラなど）とすばやい反応が要求されるかも。



▲この画面では、敵は5体も登場している。ちょっとコワイかも？

CHECK 2 視点は後方視点だけではない?

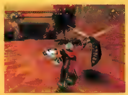
上の画面写真は、後方視点（キャラクターが画面の中心で背中を見せている）のもの。下は、見下ろし視点（上からキャラクターを見下ろしている）のものだ。この2枚の画面写真から確かにわかることは「ゲーム中の視点は最低でも2種類ある」ということだが、異なる視点をプレイヤーの操作によって変更できるかどうかは、残念ながら不明なのだ。



◀仮に自由に視点を変更することができるとすると、それを利用した謎解きやアイテム探しの要素が用意されているかも？

CHECK 3 ダッシュができるということは?

右の画面写真に見る通り、プレイヤーキャラであるユテラルドはダッシュすることができるらしい。敵に向かうようにダッシュしているということは、移動中に走ることができるというだけでなく、ダッシュ攻撃が可能であるということを示しているのかもしれない。これが通常のアクションなのか、パルミラアクションなのかは、不明なのだが……。



▲ダッシュができるならジャンプは？　多彩なアクションに期待！

CHECK 4 画面に表された謎のゲージ?

画面写真の左上にはゲージが、右上には時計のようなものが表示されている。左上のゲージは、おそらくパルミラアクションと関係のあるものだろうが、その左にある砂時計のような、あるいは玉のようなものはいったい？　また、右にある時計のようなものは何を示しているのだろうか？　システム面でも、まだまだ秘密が多そうなタイトルだ。



▲右にあるものだが、針の動きは敵の方向を示しているのかも。





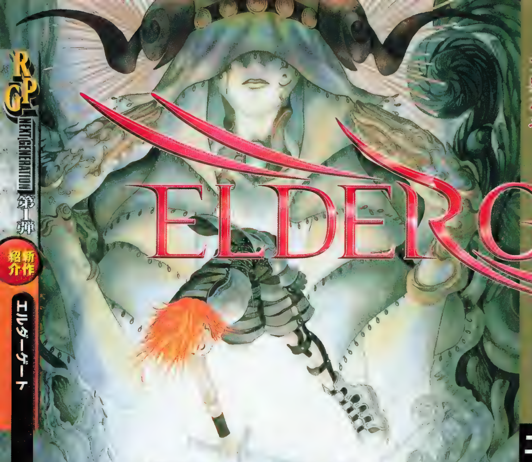
敵やステージ、パルミラアクションも、今回公開された画面写真ですべてではない。豊富なバリエーションが用意されているはずだ。



to be continued 続報を待て!!

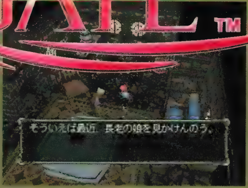
来年春の発売をめざして開発も順調に進んでいる『エヴァーグレイス』。次号Vol.123（10月22日発売号）では、早くも第2報をお届けすることができるのだ。次回は、斬新なシステムをさらに詳しく紹介していくぞ！

RPG NEXT GENERATION 第1弾 新作紹介 エルダーゲート



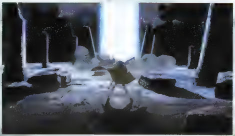
プレイするたびに新しく紡がれる世界とストーリー……。コナミが贈る新機軸RPG『エルダーゲート』、その画期的なシステムの数々に迫る。

エルダーゲート
ELDERGATE™



エルダーゲート

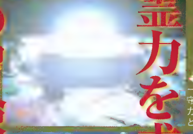
未定	▶価格未定　▶コナミ
RPG	▶MC（ブロック数未定）、DS対応予定



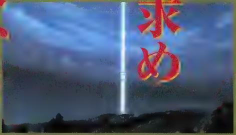


無限∞の冒険へ!!

失われた精霊力を求め



◀左はオープニングのワンシーン。２つの世界の均衡を守っていたゲートから精霊力が消失してしまい、混沌と化してしまう。

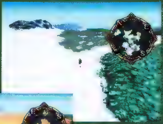


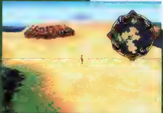
なぜプレイするたび新しいのか

グローバルビルドシステムを徹底検証

冒険　ワールドマップごとすべてが変化する

いままで入るたびにダンジョンが変わるというRPGはあったが、ワールドマップそのものが変化するのは初めて！『エルダーゲート』の「グローバルビルドシステム」は、物語の舞台になる世界が変わることで、その中のダンジョンやフィールド、登場人物やメッセージまで、すべてが変化するという驚異のシステムだ。





◀▲灼熱の砂漠や氷の雪原など、さまざまに変化。もちろんフィールドだけではなく、ダンジョン内部の構造も変化する!!

検証　プレイしたシナリオは登録される

１回として同じにならないほど、シナリオ展開は多岐にわたる。そのためシナリオはすべて９ケタの数字で管理され、登録される。一度クリアしたシナリオは対応した数字を入力することでいつでもプレイ可能で、友だちの冒険をそのまま体験することもできるらしいのだ。

シナリオ　プレイの仕方、順番で千変万化するマルチシナリオ

プレイヤーの選んだ行動、会話の選択などによってシナリオは刻々と変化。話の進め方によっては登場しない町やダンジョン、イベントもあるため、"発見"する楽しみがある！

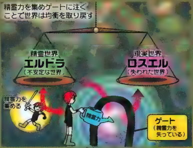


▶進め方しだいでは登場しないダンジョンや宝箱もあるのだ！

10億通り(!?)の展開を持つ 驚異のマルチシナリオRPG!

2つの世界の均衡を取り戻すのだ！

ゲームの舞台となる世界は、精霊世界「エルドラ」と現実世界「ロスエル」。そしてその2つをつなぐ「ゲート」によって成り立っていた。しかし突然ゲートは力(精霊力)を失い、この影響でロスエルは崩壊、エルドラも不安定な世界(パラレルワールド)に変貌する―。プレイヤーは、失われた精霊力を求めエルドラを冒険。ゲートの力を取り戻し、元の安定した世界にするために戦う。



エルダーゲートの流れ

ゲートから新たなワールドへ → 精霊世界(エルドラ)(ワールドマップ)［複数のシナリオをクリア → 中ボスを倒す］精霊力を集める → ゲートに精霊力を戻す → 新たなワールドへ(繰り返し) → エンディング(ラスボス戦)

プレイの数だけ生まれる物語

入るたびに変化する精霊世界「エルドラ」。ここでの冒険がゲームのメインとなる。プレイヤーはこの世界で、さまざまな仲間や複数の冒険に遭遇する。しかし、誰を仲間にするかも、どんな冒険をどんな順番で選ぶかもすべて自由。その組み合わせはじつに10億通り(!?)にも及ぶ!

コナミ公認特別企画 『エルダーゲート』にキミの名前を刻もう!!

発売元のコナミのご好意により電撃だけの応募企画が実現!! 「エルダーゲート」に、電撃読者の考えたシナリオや技名などが収録されるチャンスだ。募集するのは、①シナリオ募集、②技募集の2つ。①はキミの考えたシナリオの具体的な流れを明記して応募(例:酒場の隠し部屋の酒樽に秘宝の場所が→行ってみるとそこにモンスターが→モンスターに勝つとそこには古びた剣が→酒場に戻って酒樽に剣を刺すと伝説の剣になるなど)、②この世界の属性「炎、氷、雷、土、水、風」などを使用したオリジナルの技の名前とどんな技か(例:名称「氷結斬」、通常ダメージに加え10%の確率で敵を氷漬けにして粉砕《即死》する技など)。採用されると発売前にソフトがもらえ、キミの名前がスタッフロールに載る豪華特典が!!

開発者IGA氏より激励の言葉

ゲームは遊びだ。だから、くたびれた親父なんかより、俺たちのほうがいいアイデアを持ってるぜ。と、考えている若きクリエイターの皆さん。あなたの熱い思いを、ぜひ私にぶつけてください。期待して待ってます。

応募要項

①、②どちらも応募は必ずハガキ(封書不可)で、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、「〒101-8305(株)メディアワークス 電撃PlayStation編集部『エルダーゲート』募集係」まで送ってください。イラストを使っての応募も歓迎します。しめ切りは11月11日必着。応援メッセージやイラストも併せて大々的に募集します。

キャラクター 主人公の職業と仲間はキミが選ぶ





Mage type ⇔ Fighter type

主人公や仲間のキャラには、直接攻撃主体の戦士系と、数多くの魔法を使いこなす魔法使い系の2つのタイプがある。プレイヤーは精霊世界に旅立つ前にまず、主人公の職業を選択することになるぞ。また、冒険の途中でどの仲間と出会うかは、プレイヤーの行動で変化。最大3人パーティまで組むことができる。

戦士系
戦士系はナイトのような「腕力重視」と狩人などの「すばやさ重視」がある。

魔法使い系
初登場になる魔法使い系の主人公。どの属性の魔法でもオールマイティに使えるぞ



△同じ仲間でも、タイプが違うとグラフィックが変化

仲間は教会で召喚

仲間になるキャラは、一度出会っていれば精霊世界にある教会で自由に召喚することができる。ただし、そのためには、冒険で手に入れる、あるアイテムが必要になる。

戦闘 ド派手な技と魔法でバトルは白熱必至！

精霊石の組み合わせで覚えられる魔法や技を駆使する戦闘。敵に合わせて、使用する魔法の属性を考えたり、キャラのタイプや個性を考えて戦う戦略性豊かなバトルだ。



▶属性ごとの派手なエフェクトにも注目。

戦闘は行動制!

戦闘システムはコマンド制という以外に、行動力制を採用していることが判明。MPの右にあるゲージが行動力を示していて、このゲージがフルになったキャラから行動できる。



▲攻撃方法によってゲージの消費に差が出るのかも。

検証 強力な精霊力を仲間に分け与えられる

精霊力は、冒険の途中でイベントや戦闘などから、「精霊石」として入手する。その精霊石の力を自分や仲間に振り分けることで、新しい属性や魔法、強力な技などを創り出せるのだ！



▲「精霊」のコマンドを使うことで、力を分け与えるのだ

▼精霊石の組み合わせや属性で、覚える魔法や技が変化する。



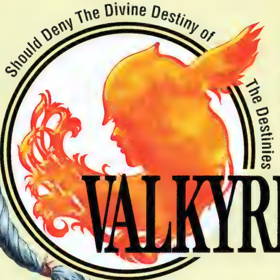
検証 覚えた技や魔法は登録される

覚えた技や魔法はゲートに戻ると使えなくなる。しかしリストに登録され、次の冒険では簡単に身につけられるようになるぞ。



▲再び技や魔法を覚えるには、ただ精霊石を入手しさえすればいい。





天界と地上の行方を左右する戦いのドラマが始まる!

ヴァルキリープロファイル

VALKYRIE PROFILE™

女神ヴァルキリーを操って、死者の魂と共に地上を冒険するRPG。
今回は制作中のサンプルROMから戦闘システムを主に解説!

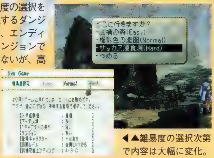
ヴァルキリープロファイル	
11|25 RPG	▶¥6,800(CD2枚組、限定版¥9,800) ▶エニックス ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

やり込むほど奥深くなるシステムの全貌が見えた!

物語設定だけでなく、システムも細かい部分まで練りこまれた本作。実際にプレイすると、奥深い箇所が見えてくる。特にそれを象徴するのが、パーティ編成や攻撃などのバトルシステムだ。今回は開発途上のサンプルROMから、それらシステム上の注目すべき部分を見てみよう。

Explore 探索 難易度によって中身が変わるダンジョン内を探索せよ!

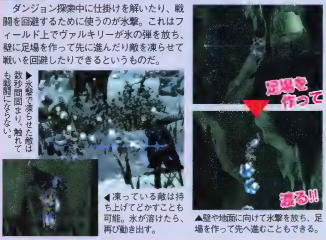
本作ではプレイ開始時に難易度の選択を行うが、この選択によって出現するダンジョンと仲間キャラの数、難易度、エンディングなどが変化する。簡単なダンジョンでは敵の出現数も少なく仕掛けもないが、高難易度だとトラップが仕掛けられていたり、出現する敵も強いなど、ダンジョン探索も一筋縄ではいかなくなるぞ。その代わりハードだとエンディングや仲間になるキャラの数が増え、やりがいも十分だ。



◀▲難易度の選択次第で内容は大幅に変化。

POINT 氷撃を使ってダンジョン内部をクリアしていく

ダンジョン探索中に仕掛けを解いたり、戦闘を回避するために使うのが氷撃。これはフィールド上でヴァルキリーが氷の弾を放ち、壁に足場を作って先に進んだり敵を凍らせて戦いを回避したりできるというものだ。



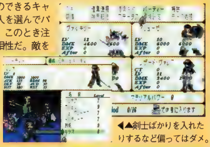
▶氷撃で凍らせた敵は数秒間固まり、触れても戦闘にならない。

◀凍っている敵は持ち上げてどかすことも可能。氷が溶けたら、再び動き出す。

▲壁や地面に向けて氷撃を放ち、足場を作って先へ進むこともできる。

Organize 編成 パーティを自在に編成して最強の組み合わせを探れ!

このゲームで仲間にすることのできるキャラクターは全24人。ここから3人を選んでパーティを編成することになるが、このとき注意したいのはキャラの技同士の相性だ。敵を浮かす技を持つキャラと、空中の敵を攻撃できるキャラを組み合わせれば、浮かんだ状態の敵に連続攻撃をすることも可能になる。単純に攻撃力や防御力だけではなく、組み合わせを考慮することがポイントなのだ。



◀▲剣士ばかりを入れたりするなど偏ってはダメ。

POINT パーティ編成は戦闘の重要なカギ

本作では後述するコンボをつなげて決め技を発動させるほうが敵に大ダメージを与えることができ、戦闘終了までの時間も短い。そのため攻撃が複数ヒットしやすいキャラをパーティに入れるのが重要となる。

注目! 新キャラクターも続々登場!!

今回明らかになった新キャラクターは以下の3人。詩帆とメルティーナは魔法使い系のキャラで、残るジェイフリーナスは剣士だ。彼らもこれまで紹介したキャラ同様、死亡後にヴァルキリーと巡り会うことになる。



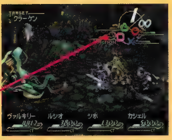
▲[illegible]の歌姫として[illegible]女。[illegible]情表現[illegible]しく、[illegible]影を負う。

▲[illegible]席で卒業したほど。プライドが高く、エゴイスティックな一面を持つ。

▲ある国の騎士だった過去を持つ。裏切りにあって傷ついた後に死亡し、ヴァルキリーの仲間になる。

攻撃 Attack 攻撃する順番を組み立てて効率的に敵を叩け！

フィールド上の敵に接触して戦闘が始まると右の画面になる。ここで画面端のターン表示の下にあるのが、コントローラの各ボタンに対応したパーティキャラそれぞれの攻撃回数だ。本作の戦闘はターン制で進み、全キャラが割り当てられた攻撃回数を消化するまで続く。すなわち、狙った敵を連続攻撃で倒したあとで、ターゲットを変えてもう1度最初から連続攻撃を仕掛けることができるのだ。攻撃の組み立て方が重要だぞ。





各ボタンの隣の数字が攻撃可能回数

戦闘の流れ方

※各キャラはレベルアップすることで、1ターン内に最大3回まで攻撃できるようになる。ただし魔法使いは別で、剣士系のキャラに比べて攻撃力が高いため数ターンに1度の攻撃（魔法使用）しかできない。

①味方ターンスタート
▢：ヴァルキリー（2回攻撃可能）
△：ロウファ（2回攻撃可能）
⊗：カシェル（2回攻撃可能）
◎：ルシオ（2回攻撃可能）
※ここではヴァルキリー以外の全員が剣士系のキャラで2回攻撃可能なものと仮定。

②攻撃
この時点で▢▢△△⊗⊗とボタンを押すと、ヴァルキリーの2連続攻撃➡ロウファの一撃➡カシェルの2連続攻撃が繰り出される。

注意!! ※この時点で攻撃以外に道具使用などが行えるが、それを実行した者はそのターンの攻撃ができなくなる。

③再度の攻撃
※②の段階でロウファは1回攻撃、ルシオは1回も攻撃していないのでターンは終了せず。ここで残りの攻撃が行える。

④ターン終了
※全員が2度ずつ攻撃を行ったら、味方ターン終了。敵ターンに移行する。

特殊攻撃 SP Attack コンビネーションをうまくつなげて決め技を発動させろ！

戦闘時に通常攻撃をうまくつなげると画面左下のコンボゲージが上昇、これが満タンになった時点で右の画面になる。このとき指示されたボタンのどれかを押すと、そのボタンに対応したキャラが決め技を繰り出す。決め技が敵にヒットすると、いったん下がったコンボゲージは再度上昇するため、ヒット数が多い決め技を最初に使えば、決め技の連続発動も可能となるのだ。



コンボゲージ



▶攻撃がヒットし続けると上昇。一瞬でも途切れると下降する。

表示されると同時に減り始める制限時間ゲージ。これがなくなるまでに、その右に指定されたボタンのどれかを押すと決め技が発動。

この時点で決め技を出せるキャラの対応ボタンを示す。味方ターン中に決め技をすでに使用したキャラのボタンは、表示されない。

▼ガンマン系のキャラの決め技が発動。連続ヒットする技のため、再度コンボゲージが上昇！

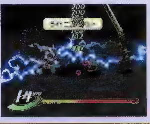




▲再び満タンになると今度はほかのキャラが決め技を発動。うまくつなげれば決め技の4連続使用も可能だ。

POINT コンボがつながりやすい攻撃法とは？

決め技発動のためには攻撃が途切れないようにしてコンボゲージを上げればよい。そこで有効なのが魔法による攻撃だ。魔法は一撃で数ヒットする特性を持っており、ゲージがフルになりやすい。そのため戦闘中に魔法使いの攻撃をどの順番で組み込むかによって、決め技の発動やその後の連続発動の可能性も変化するぞ。



◀数ターンに一度しか使えないため、使いどころが肝心。

●決め技の種類と特徴の差とは？

決め技は各キャラの特性によって異なるが、大きく分けてヴァルキリーの使う神技と呼ばれる技と剣士系の技、そして魔法使いの技（大魔法）に区別される。神技と剣士系キャラの技はヒット数が少なく単体攻撃のものが多いが、大魔法はヒット数と攻撃力が高く、全体攻撃系のものが多い。

ヴァルキリー



▼敵を連続攻撃した直後、光の槍で刺し貫く。





ニーベルン・ヴァレスティ

アリューゼ





ファイナリティブラスト

◀剣を構えて突進、連続ヒットする決め技。このように剣士系の決め技は突きや連続切りの系統のものが多い。

レザードヴァレス



▼隕石を降らせて全体攻撃するメテオスウォーム。



メテオスウォーム

一撃粉砕!!





戦闘システムとドラグーンの詳細が明かされた!!

KEY WORD……物語のカギ「沈まぬ月」

左のイラストで主人公たちを照らしているのが、この物語のカギを握る「沈まぬ月」。だが、名前の由来もその役割も、今はまだ伏せられたままだ。なにやら神秘的な印象を受けるが…？

今回の新情報は『LOD』の物語の核とも言える「ドラグーン」の秘密と、「アディショナルシステム」と呼ばれるユニークかつスリリングな戦闘システムについて。特撮ヒーローを思わせる変身シーンと、アクション要素たっぷりの戦闘がプレイヤーを魅了する！



ドラグーン化したダート

THE LEGEND OF DRAGOON™

レジェンドオブドラグーン

レジェンド オブ ドラグーン

12月(予)	▶価格未定(CD4枚組) ▶SCEI
RPG	▶MC(1ブロック)、PS(ブロック数未定)、AC(DS対応)

DRAGOON

ドラグーン

ダートたちが変身する、伝説の超戦士……

ドラグーンとは、人間と竜が融合した超戦士のこと。このゲームの主人公であるダートたちは、戦闘中に一定の条件を満たすことで、ドラグーンに変身して戦うことができる。変身することで戦闘能力は大幅にアップし、通常時には使えなかった特殊な必殺技を放つこともできるようになるのだ。なお、一定時間を過ぎると変身は解けてしまうぞ。



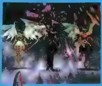
ダートの変身シーン

激しい炎に包まれてドラグーンに変身!!

▶ドラグーンへの変身シーン。まばゆい光とともに大きな翼が背中に現れる。

ドラグーン化することで攻撃力は飛躍的に向上!

ドラグーンに変身すると、右の例のように攻撃力は大きくアップする。さらに、それぞれのキャラクターが異なる攻撃属性を持って戦うようになるのだ。



ドラグーンはそれぞれ異なる属性を持つ

◀ダートは炎系の攻撃を得意とするドラグーンだ



ドラグーン化したロゼ



通常攻撃 通常攻撃も威力がアップ。特殊なエフェクトも付加される。



魔法 魔法による攻撃が可能になるのも大きな特徴の1つ。ガンガン使いこなしたい。



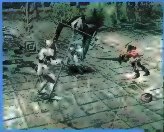
特殊攻撃 キャラ特性や属性に応じて必殺技らしきド派手な攻撃も繰り出せるのだ。

ADDITIONAL

アディショナルシステム

壮快かつ繊細な追加攻撃……

武器ごとに設定された「アディショナル」と呼ばれる技を戦闘で使用すると、画面に正方形の図形（サイト）が表示されたのち、さらにもう1つ大きなサイトが現れ収縮していく。この2つのサイトが重なる瞬間にタイミングよくボタンを押すと、追加攻撃が発動するのだ。これが「アディショナルシステム」と呼ばれる攻撃方法で、同様の操作を繰り返せば何度も連続攻撃を行うことができる。





▲▶2つのサイトが1つに重なる瞬間に、タイミングよくボタンを押す。成功すると強力な追加攻撃が発動。これを繰り返せば連続攻撃だ!!

サイトの収縮に合わせて◎ボタン!

強力な反面、攻撃失敗のリスクもある!

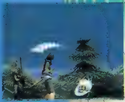


▶高度なアディショナルになると、ボタンの入力もシビアに。

決まれば通常攻撃をはるかに上回るダメージを与えてくれるだけに、戦闘時にアディショナルを多用したくなるのは当然。だがボタンの入力に失敗すると、その時点で攻撃は終了してしまうので、アディショナルに自信がない場合は、通常の攻撃から強力なものを選んだほうがよい場合もある。

アディショナルを持たないキャラも

シェーナの持つ弓など、一部の武器にはアディショナルが存在しない。だがそのぶん攻撃が安定するという利点も。





ドラグーン化したシェーナ

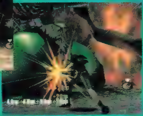


各種アディショナルは、使いこなすことでより強力に!

アディショナル攻撃には経験値が設定されており、同じ技を使い続けていると技のレベルが上がって、より強力なものになる。ゆえに、あまり使わない5連続攻撃より、使い込んでレベルが上がった2連続攻撃のほうが頼れることもあるのだ。

同じ技を使い続ける





▲▶気に入ったアディショナル技を決めたら、その技ばかりを使い続けていくのがオススメ。



▲初期の技でも熟練すれば、覚えたての上級アディショナルより強力になる。

アディショナルの一例(ダート)



▶モンスターに攻撃を仕掛けるダート。最初のサイトはタイミングが取りやすい。



1撃目がヒット!



▶最初の攻撃のあとで、続けざまに次のサイトが表示される。このタイミングは、技の種類によってまちまちだ。

タイミングに注意!



2撃目も成功!

▼そして3度目の攻撃。タイミングが重視されるアディショナルは、攻撃回数が多くなるほど難易度も高くなっていく。





3連アディショナル完成!!

KEY WORD ……竜騎士(ドラグーン)を生んだ大戦「ドラゴン戦役」

今から11,682年前、物語の舞台であるデスフェル界に誕生した108種の生命（種族）は、地上の覇権と互いの存亡をかけた死闘を繰り広げ、最終的には魔力と知恵を兼ね備えた有翼人が覇権を握った。人間はこれに反発して戦いを挑んだが、敗北し有翼人の奴隷となって暗黒時代を過ごす。

だが、竜族の魔力をおびた魔眼の力によって竜と人間が融合し、超戦士となることを知ったとき、人間は反旗を翻す。竜の力を得た超戦士は竜騎士（ドラグーン）と呼ばれ、ついに有翼人の指導者を倒すに至った。人間が地上の覇王となったこの大戦こそが「ドラゴン戦役」である。

▼卓越した魔力と知恵で地上に覇を唱えた有翼人だが、人間と竜の融合によって生まれたドラグーンの戦闘力は、その力を凌駕した。



人間と有翼人は、互いの存亡をかけて戦った…



PS版オリジナル要素がついに発覚!!

いよいよ発売まで１ヵ月を切った『クロノ・トリガー』。今回はＰＳ版の最大の魅力である、アニメーションムービーをクローズアップして紹介。『トリガー』ファンは要チェックだ！

クロノ・トリガー	
11/2 RPG	▶¥4,800 ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）

クロノとマールが結婚!?

ＳＦＣ版でいい感じだった主人公・クロノとマール。なんと、ＰＳ版では２人の結婚式らしきムービーが！　その内容から、挿入されるのは終盤であることは間違いな[illegible]ビーはたくさんある。それに関しては、続報が入り次第紹介していくぞ！



◀本編で大活躍した[illegible]クロノとマールだった[illegible]

CHECK THE『トリガー』

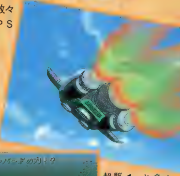
『トリガー』のオリジナル要素って？

[illegible]



SFCの不朽の名作RPG！そのリニューアル部分を一挙公開!!

ＳＦＣ版の感動をそのままに、数々のオリジナル要素が追加されたＰＳ版『クロノ・トリガー』。ＰＳ版の変更点の中でも、特に気になるのが特定のイベントで挿入されるアニメーションムービー。おなじみのキャラが美しくなめらかに動くのは、ファンにとってうれしい限り。そこで今回は、本編で挿入されるムービーをチェックしつつ、冒険の舞台となる６つの時代も同時に紹介していくぞ。『トリガー』ファンは絶対注目なのだ!!



▲物語を盛り上げる数々の名場面が、美しいムービーとなってよみがえるぞ！



◀クロノたちを乗せて時を駆けるシルバード。時空を超えた冒険が楽しめるぞ。

クロノ・トリガー



CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

新たに追加されたアニメーションパートの設定資料を公開!



「トリガー」を知らない人にもよくわかる！　時代別内容紹介付き!!

ＰＳ版『トリガー』に新たに追加されるアニメーションムービー。キャラクターデザインを手がけた鳥山明氏のタッチはそのままに、セル画に起こされたおなじみのキャラたちが画面狭しと動き回るのだ。ここでは、ムービーに使われたキャラやモンスターの設定資料を一挙公開。さらに『トリガー』の世界観を支える６つの時代も、解説していくぞ。

CHECK THE『トリガー』

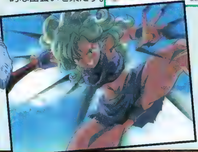
『トリガー』の世界とは?

原始　B.C.65000000　種族の生き残りをかけた人類と恐竜人との戦いの時代



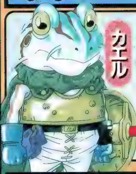
クロノは「エイラ」とともに人類の天敵・恐竜人と戦う。そして、すべての元凶である謎の生命体・ラヴォスと運命的な出会いを果たす。





◀クロノたちのピンチを救うべく女酋長・エイラが登場！

中世　A.D.600　魔王に立ち向かう勇者・カエルとの出会い



魔王率いる魔族が、全人類と戦っている時代。現代から時間移動してきたクロノは、魔王と戦っている「カエル」と出会う。そしてこれをきっかけに、カエルはクロノと一緒に旅をすることになるのだ。



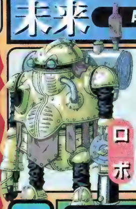
現代　A.D.1000　クロノたちの冒険はこの時代から始まった

クロノが生まれ育った時代。クロノは、ある事故で消えてしまった「マール」を追いかけて、さまざまな時代を旅をすることになるのだ。また、中世で発生するイベントの影響を最も受ける時代でもある。





未来　A.D.2300　謎の生命体・ラヴォスによって破壊された時代



A.D.1999にラヴォスによって世界が崩壊したあと、わずかに生き残った人類が細々と暮らしている。故障していた「ロボ」は、ルッカの手によって修理され、クロノたちとともに、ラヴォスに立ち向かう。



このほかの時代について

古代　B.C.12000

時の最果て　∞

モンスターたちもパワーアップ!





『封神演義』に続き、コーエーが贈る最新S・RPGは、なんと『西遊記』!! 日本人にもおなじみのあの中国の古典が、大胆なアレンジが施され、ゲームとなってプレイステーションで展開する!!



西遊記
さいゆうき

誰もが知ってる『西遊記』が、S・RPGになって登場!!

西遊記

11/11(予)	▶¥6,800(予) ▶コーエー
S・RPG	▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)

イベント

壮大な物語が展開!!

イベントシーンでは、おなじみ『西遊記』をベースにした奇抜で波乱万丈なストーリーが展開。物語は、観音菩薩の命を受けた三蔵法師が天竺へ旅立つところから始まる。その道中の、さまざまな苦難が描かれていくぞ。



◀ミニキャラによる細かい演技にも注目しよう。

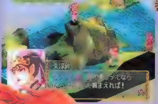


▶「西遊記」でおなじみのイベントやエピソードも登場するぞ。

『西遊記』は、イベントシーンと、戦術SLGで展開する戦闘シーンを、交互に繰り返していくオーソドックスなタイプのS・RPG。そこに、山田章博氏デザインによる魅力的な登場人物と、彼らが織り成す奇想天外なストーリー、そして神将召喚や神獣変化などの特殊能力がぶつかり合う迫力の戦闘シーンなどを盛り込むことで、このゲーム独自の魅力が生まれている。今回は、そんな中から、メインキャラとその特殊能力を中心に紹介する!!

基本はイベントと戦闘が交互に展開





◀▲イベントでは、おなじみの登場人物たちとの出会いや、おなじみのエピソードが盛り込まれ、そのまま戦闘シーンに移行していく。

戦闘

超本格戦術SLG!!

戦闘は、敵味方関係なく素早い順に行動していくタイプ。マップの高低差や地形効果なども導入された本格派だ。注目すべきは、キャラの特殊能力。三蔵による神将を召喚しての攻撃や、三蔵以外のキャラの神獣変化による攻撃が戦闘を盛り上げるぞ。

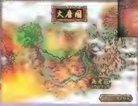




▲▶行動順が来たキャラから移動や攻撃などのコマンドを入力していく。敵の全滅など、勝利条件を満たせばクリアだ。



都市コマンドでの戦略要素も!!





メインキャラの特殊能力公開

主人公三蔵の旅に付き従うのは、孫悟空をはじめとする５人（？）の妖怪たち。ここでは、彼らが戦闘で使える、神獣変化の能力を中心に紹介しよう。なお、仲間と違って変化能力を持たない三蔵は、神将を召喚して戦うことになる。この三蔵が召喚できる神将も、併せて公開するぞ。

神将を召喚して戦う主人公

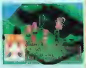
三蔵法師



金山寺の使用人。観音菩薩のお告げを受け、天竺に向かう。性別は、男女どちらかを選択可能。属性は「木」で、術を得意とする。

５人の神将を召喚して戦う!!

三蔵の特殊能力は神将の召喚。召喚すると強力な攻撃ができるうえ、召喚中は仲間全員にさまざまな恩恵を与えてくれるぞ。召喚可能な神将は、右の５人だ。



▲さまざまな能力で戦闘が有利になる。



感応仙姑（かんおうせんこ）土行を司る。召喚中毎ターンＭＰ回復。

炳霊公（へいれいこう）金行を司る。召喚中物理防御力ＵＰ。

西王母（せいおうぼ）木行を司る。召喚中毎ターンＨＰ回復。

二郎真君（じろうしんくん）水行を司る。召喚中移動力ＵＰ。

哪吒太子（なたたいし）火行を司る。召喚中は物理攻撃力ＵＰ。

妖怪たちの兄貴ぶん

孫悟空（そんごくう）



▼岩に封印されている。この封印を解くことが最初の戦闘の目的だ。



大岩の中に封印されていた妖怪。三蔵に同行することを条件に封印を解かれ、自由の身になる。短気で荒っぽいが、曲がったことが大嫌いで、大変な仲間思い。

▷▷神獣変化

普段は、自在に伸びる武器如意棒を使った、リーチの長い攻撃を得意とする。属性は「火」。神獣変化では、広範囲への攻撃を得意とする“斉天大聖”に変化する。



斉天大聖

流浪の妖怪道士

沙悟浄



諸国を放浪する道士。旅の途中に出会った三蔵の、妖怪と人間を分け隔てしない心に共感し、旅をともにする。やや斜に構えたところはあるが、本来は正義感が強い。



▶陳家荘という村で、三蔵一行は沙悟浄に会うことになるが……。

▷▷神獣変化

通常の武器はリーチの長い宝杖だが、通常攻撃よりも術を得意とする。属性は「水」。神獣変化では、状態異常を起こす攻撃を得意とする“幻蓮河伯（半魚人）”と化す。



幻蓮河伯

放浪する妖怪料理人

猪八戒（ちょはっかい）



▼高老荘という村で、料理人として働いていたが追い出される。



辺境の村で働いていた料理人。妖怪であることがバレ、村を追い出されたところで三蔵たちと出会う。見た目通りの、思いやりのある優しい性格。

▷▷神獣変化

普段は、先が９本に分かれた馬鍬という武器を使う。動きは鈍いが、攻撃力は高い。属性は「土」。神獣変化では、攻撃力の高い“天崩巨猪（巨大なイノシシ）”と化す。



天崩巨猪

朱涼鈴



東海を統べる竜王の末娘。父に結婚を強要され、怒って家出したところで三蔵たちと知り合う。明るく、くよくよしない性格。

▷▷神獣変化

普段は、素早さと移動力を活かした攻撃を得意とする。神獣変化により、高い機動力を持つ“鋼翼飛竜”と化す。属性は「金」。



鋼翼飛竜

上品で理知的な桜の木の化身

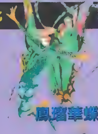
桔花公主



桜花原にある桜の木の精霊。囚われの身となっていたところを三蔵たちに救われる。控えめで優しいが、芯はしっかりした性格。

▷▷神獣変化

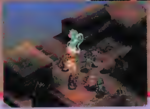
普段は弓を使った後方からの支援攻撃を得意とする。神獣変化により、回復や魅了など特殊能力を持つ“鳳瑠華蝶”に変化。属性は「木」。



鳳瑠華蝶

[illegible]には制限がある。





邪悪の戦乱から数年…



長きにわたる、ネバーランド大陸全土をおおう戦乱。しかし、強国・ムロマチの大陸統一によって、ようやく世界は平和な時を迎えようとしていた……。『スペクトラルブレイド』（以下『ブレイド』）は、一連の『スペクトラル』シリーズの物語を受けつぐＲＰＧ。そのシステムは『モンスターコンプリワールド（以下『モンコン』）に近く、簡潔で親しみやすいものになっているのだ。第１報となる今回は、物語とシステムの両面から今作の魅力に迫るぞ！



▲各シリーズの世界観とシステムを踏襲し、新たな物語が描かれる



両作品の魅力が１つに!!

奥深いシナリオと、簡潔なシステムをあわせ持った期待作の登場だ!!

CHARACTER FILE 1

クライス

帝国軍の第１師団に所属する、物語の主人公。剣と魔法の両方に秀でた実力者だ。つとめて冷静にふるまい、落ち着いた物腰を見せるが、心の奥底には熱い激情を秘めている。



CHARACTER FILE 2

フローネ

クライスと同じ第１師団に所属する、ちょっぴりお調子者の少女。クライスとは恋人の間柄。スピードを生かした素早い戦法を得意とする。

ネバーランドに戦禍の幻影（スペクトラル）が忍び寄る!!



連綿とつづられる戦いの歴史……
その新たなる１ページをここに刻もう
ファンタジー世界の戦乱を描く『スペクトラル』シリーズに
最新作『スペクトラルブレイド』が登場!!
今回は物語の大筋とシステムを紹介していくぞ!

スペクトラルブレイド

12月（予） RPG	▶価格未定　▶アイディアファクトリー
	▶MC（ブロック数未定）

スペクトラルブレイド
SPECTRAL BLADE™



「ブレイド」の魅力にするどく迫る!!

スケールの大きな『スペクトラル』シリーズのシナリオと、『モンコン』のシンプルなゲームシステムを巧みに組み合わせた、この『ブレイド』。いわば両タイトルのオイシイとこ取りといえる作品だ。ここでは、そんな『ブレイド』の魅力を、3つのポイントに分けてピックアップ！ ファンは納得・初心者もワクワクのゲーム内容を、今からしっかりチェックしておこう!!

STORY ストーリー 平和を謳歌する世界に、再び暗雲が立ちこめる……

「ブレイド」のストーリーは、ムロマチの大陸統一で平和が訪れてから、数年後のネバーランドが舞台。先の大戦でムロマチは勝利をおさめたが、国主シンバが命を落としてしまう。代わって、かつての側近ソルティが国主を名のり、新たに新国家・シンバ帝国が誕生する。主人公クライスは、そのシンバ帝国軍に属する兵士。忠実に指令をまっとうしていたクライスだが、ある任務をきっかけに激動の運命をたどる。



◀ともに覇道を目指した2人に、何が起こったのか!?

CHARACTER FILE③ テモワン

クライスに匹敵する実力を持つ、第1師団の修行仲間。裏表のない、さっぱりした性格をしている。



CHARACTER FILE④ エクアトーレ

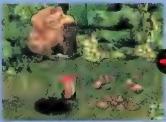
第1師団の中でもトップクラスの実力を持つソードマスター。帝国と民の未来を真剣に考えている。

DUNGEON ダンジョン モンスターとトラップがひそむ危険地帯



クライスたちが冒険を繰り広げる「ブレイド」のダンジョンは、凶悪なモンスターと危険なトラップの巣くつ！ 特にトラップは、今回写真で紹介しているもののほかにもさまざまな種類が登場するらしいぞ。これらの障害を、経験とカンでくぐり抜けるのも、このゲームの大きな楽しみの1つなのだ。

針のトラップ





▲▶上の写真は、地面からいきなり針が飛び出し、パーティにダメージを与えるトラップ。右は落石のトラップの連続写真だ。一気に駆け抜ければ、ノーダメージで回避できるのだろうか？

落石のトラップ

◀頭上から巨大な岩が落下し、パーティを押しつぶす恐怖のトラップ。ダメージも大きいので、なんとしてもかわしたところだ。



魔剣を振るう最強の剣士

CHARACTER FILE⑤ ギルスター

帝国軍聖光師団を束ねる、クライスたちの上官。優れた剣技と強大な魔力を持ち、冷静沈着な軍人。

BATTLE バトル 簡潔かつ奥の深い戦闘システム

戦闘は、前衛1人、後衛2人の隊列を組んで戦う「モンコン」と同じシステム。気合い(「モンコン玉」に相当する)を溜めると大技が使えたり、敵が水などの属性を持っていたりする点も同様だ。戦闘そのものは前衛同士の1対1で行なわれるため、緻密な戦略が要求される。敵の弱点に応じた技の使い分けや、属性を考慮した前・後衛の交代、堅実な小技と気合いを溜めた大技の選択など、熱い駆け引きを楽しめるぞ。

●特技の設定

「ブレイド」では、装備する武器と防具の組み合わせで、そのキャラが戦闘中に使える特技が変化する。使える技の性能も考えて、武器や防具などを選択する必要もあるのだ。





▲▶強力な技を探し出す楽しみがあるぞ。



◀より迫力を増した攻撃のエフェクトが、戦闘をよりエキサイティングに演出する！



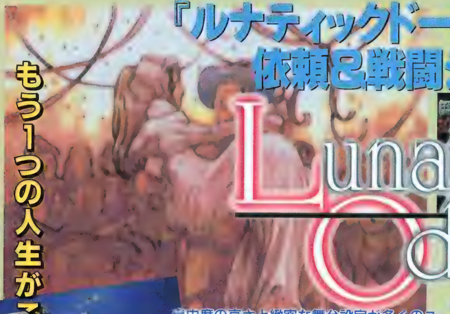
謎多き少女

CHARACTER FILE⑥ アルム

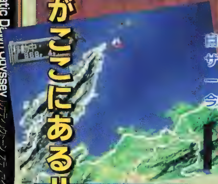
魔界と関わりを持っているようだが、人間に好意的な少女。哀しみにあふれる瞳は、何を見るのか……。

『ルナティックドーン オデッセイ』の依頼&戦闘システムが判明!!

もう1つの人生がここにある!!







自由度の高さと緻密な舞台設定が多くのユーザーを魅了した『ルナティックドーン』シリーズ。その最新作が、『Ⅲ』に続きPSに登場！ 今回は、依頼と戦闘の最新情報を紹介だ!!

Lunatic Dawn Odyssey
ルナティックドーン オデッセイ

12/2 RPG	▶¥5,800 ▶アートディンク
	▶MC(7ブロック)

物語は決まっていない! プレイヤーが作るのだ!!



「ルナティックドーン オデッセイ（以下オデッセイ）」は、「自由な冒険」をテーマにした、決まったストーリーを持たないマルチエンディングのRPGだ。このゲームの目的は、ただ1つ。1人の冒険者としてファンタジー世界で生きること。それ以外は何をするのもプレイヤーの自由だ。依頼を受けて怪物退治をしたり、訓練して世界一の戦士を目指したり、さらには結婚して家庭を持つことも可能なのだ。まずはゲームの冒頭シーンから、基本的な流れを紹介しよう。

今作は、『Ⅲ』以前のシステムを継承!

前作『Ⅲ』は戦闘がACTタイプ、移動も複数の世界を行き来するというように、それまでのシリーズとは大きく違っていた。しかし今作は、世界が1つとなり、戦闘もコマンド選択方式に変更されて、『Ⅱ』以前のシステムに近くなっている。初期からのファンにはうれしい変更点だ。



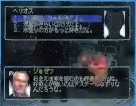
▲グラフィックも大幅にパワーアップ。世界がよりリアルに感じられる。

初公開

冒頭のイベントを紹介!!

1 質問に答えて自分の分身を作成

キャラメイク



2 育ての親ジョゼフから依頼を受ける

依頼発生



3 依頼を遂行するため目的地へ出発

旅立ち





4 報酬をもらうまでは気を抜けないぞ!

依頼成功



依頼 プレイヤーを待ち受ける多彩な依頼イベント!!

『ルナドン』シリーズではおなじみの依頼システムは、『オデッセイ』でも健在。今回も依頼を受けて、そこから発生するイベントを楽しむことがメインになる。依頼は街にある宿屋で受けることができるぞ。内容は、宅配や買い物のような比較的簡単なものから、旅人の護衛やモンスター退治、指名手配されている人間の逮捕など、実にさまざま。自分の能力に合わせて仕事を選んでいこう。



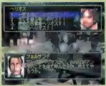
◀宿屋では、依頼を受けるほかにも、仲間を探したり、情報の収集もできる。冒険の拠点となる施設だ。



▶これは護衛の依頼。報酬は、お金だけではなく、アイテムの場合もある。

依頼が新たな依頼を呼ぶ!?

依頼を成功させたらそこで終わり、というわけではない。実力を見込まれれば、さらに重要な仕事や高度な依頼に発展することもあるのだ。この依頼の連鎖により、冒険がさらにドラマチックに展開する!!



◀数多くの依頼をこなせば、有名人に!!

連鎖の例

最初の依頼
「ダンジョンで怪物に襲われたときアイテムを落としてしまった。探してくれないか？」

見事成功させたら依頼が連鎖!!

連鎖した依頼
「君の実力を見込んで頼みがある。近くのダンジョンに棲む怪物を倒してくれないか？」

さらに連鎖することも!!

闇の世界に生きる人生もアリ!?

このゲームでは、必ずしも正義の勇者になる必要はない。ひたすら悪の道を極めるという、ゲームでしか過ごせない生き方も可能だ。



◀暗殺や密輸、窃盗など、依頼の内容はダーティなものばかり。強盗団になることもできるぞ。



▶悪事を働く者にとっての宿屋とも言うべき「悪の館」。



▶盗みのシーン。イベントシーンは、こうした独特のグラフィックで表現されるのだ。

街では情報収集を!

広場
多くの人が集う場所

街へ入ると、最初にここへ来ることになる。ほかの冒険者も集まっているので情報を仕入れよう。



▶廃墟の広場は、ダンジョンへの入口。ここから探索へおもむくことになる。

占い屋
移りゆく未来を知ろう



◀アイテムや人捜しには必須。ただし有料だ。

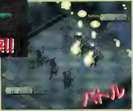
占い屋では、依頼の成功に必要な情報を入手できるほか、プレイヤーの人生までも占ってもらえる。

戦闘 前作よりもPC版に近いコマンド選択方式に!

『Ⅲ』ではアクション要素が強かった戦闘も、今作ではそれ以前（PC版）と同様のコマンド選択方式に変更された。戦闘中の画面も『ルナドン』ではおなじみの斜め見下ろし型。これならアクションが苦手な人でも存分に戦闘を楽しむことができるはず。また、システムの変更にともない、ダンジョン内ではモンスターのシンボルに触れると戦闘に突入するという方式に変わっているのだ。



◀ダンジョンの危険な雰囲気がさらにアップ！　不気味に徘徊するモンスターの横には宝箱も見える。



▶戦闘シーンでは大迫力の魔法が炸裂する！　コマンド選択方式なので、アクションが苦手な人も安心だ。

戦闘中にもイベントが発生!

人間との戦闘では、勝てそうにない相手に金品を差し出して見逃してもらったり、弱気な相手にお金を要求することもできる。このシステムにより、護衛の依頼などの緊迫感が、一気に高まるのだ。逆に、プレイヤーが山賊稼業に精を出すことも可能かもしれない！



◀護衛の依頼を受けているときに、正体不明の敵と遭遇した……。



▶戦って護衛の任務を果たすか？　それとも……。

キャラクターの成長システム

能力は、街の訓練所や教会で能力値の限界まで上げることができる。能力値の限界は、依頼や戦闘をこなせばさらに上昇するぞ。



▶キャラのステータス画面。属性もあるようだ。

訓練所
訓練で能力値を上げろ

訓練所では、能力値を上げることができる。ただしお金と多少の日数がかかる。



◀依頼をこなしたあとは、必ず寄ろう。

教会
4種類の精霊に祈ろう

教会では、祈ることで信仰心を上げ、魔法を覚えることができるぞ。

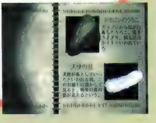


◀教会によって祭られてる精霊が異なる。

新機能 アルバム機能の追加でコレクター魂が燃える!

今作では、入手アイテムや出会ったモンスターなどが記録されるアルバム機能が追加され、いつでもコレクションを見ることができるようになった。これで、アイテム収集やダンジョン探索がさらに楽しくなるぞ。目指せアルバムコンプリート!!

▼貴重なアイテムを手に入れて、友だちに自慢しよう。



RPG

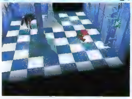
ネオリュード 刻まれた紋章

独特のゲームシステムと、コミカルなシナリオが魅力の『ネオリュード』シリーズに待望の最新作が登場！ 今回は新パーティや進化したシステムを紹介!!

11月(予)
▶テクノソフト
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) AC(DS対応) マウス対応

新結成パーティの新たな冒険がこの秋始まる!

『ネオリュード』シリーズ第3弾の本作では、新キャラのユグドラシルを中心とした新たなパーティが、壮大な物語を展開！ また、シリーズの特徴であるリーディングシステムは一段と洗練され、変化に富んだ冒険が楽しめるようになったぞ!!



▲明快さ、とっつきやすさは本作でも健在。誰でも気軽にプレイできる。

今回の主人公はこの3人だ!!

前作までの主人公たちに代わって、ここで紹介する3人が今回の物語を織りなすことになる。このうち、リムファイアは1作目、シィールは2作目で物語のキーパーソンとして活躍しているが、ユグドラシルは今回が初登場。彼らを軸に繰り広げられる、新たな冒険に期待しよう！



子どもたちを連れて旅する青年

ユグドラシル
ある特殊な病気にかかった子どもたちを連れて、彼らの治療法を見つけるために旅をしている青年。何らかの秘密を抱えているらしいが……。



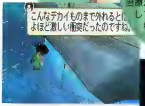
道具屋を営む少女

シィール
周囲に多くの古代遺跡が残るアルファーウの町で、道具屋を営む少女。口数が少なく、考えがつかみにくい性格は相変わらずのようだ。



高飛車な女空賊

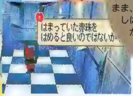
リムファイア
大陸船を駆り、世界をまたにかける女空賊。強引、わがまま、高圧的な性格で、しばしば子分を困らせる。しかし、根は情の厚い女性。



▲冷静に分析しているのが知性派のユグドラシル。



▶今回の冒険でも、天然ボケぶりを発揮する!?

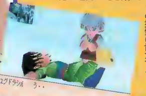


▲空賊だけに、仕掛けやトラップの知識に長けているようだ。ダンジョンの探索では頼りになる？

CHECK POINT 1

物語はどう始まる？

嵐の夜、アルファーウ地方の最北部にある「六花の迷宮」に、女空賊リムファイアの大陸船が墜落するところから物語は始まる。いつものように、六花の迷宮へアイテムの仕入れに向かうシィール。彼女はそこで、気を失って倒れている青年ユグドラシルを見つける。彼は自分の乗船していたリムファイアの船が墜落し、一緒に旅をしていた子どもたちとはぐれたことを語った。そして、2人は子どもたちを見つけるため、六花の迷宮に足を踏み入れる…。



◀▼ユグドラシルを助けたシィールは、子どもたちの捜索に協力する。

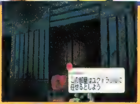


シィールとの出会い

CHECK POINT 2

「六花の迷宮」から始まる冒険!

六花の迷宮は、本作の最初のダンジョン。子どもたちを捜して、迷宮に入ったユグドラシルたちは、そこでリムファイアと出会う。主人公の3人がそろい、本格的な迷宮内の探索が始まるのだ。最初から手ごたえのある冒険が展開するぞ！



◀迷宮内には、謎めいた仕掛けが存在する。



●4人の子ども
◀彼らは、ユグドラシルと一緒に旅をしていた子どもたち。この4人を見つけることが、最初の冒険の目的だ。いずれも個性的なキャラだぞ。

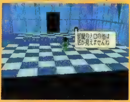
個性的なサブキャラクターも登場!!

CHECK POINT 3

リーディングシステムはさらに進化!

キャラの移動や怪しい場所の探索、宝箱を開けるといった、冒険に欠かせないさまざまな行動。それらの行動を、カーソルで目的の場所をクリックするだけで実行できるのが、リーディングシステムだ。本作では操作するキャラの切り替えだけでなく、パーティメンバーの3人を別々に行動させることも可能に！ この別行動がダンジョンクリアにつながることもあるのだ!!

▼ダンジョン探索では、操作するキャラの切り替えが重要になる。





●戦闘ではどうなる？
▶敵と遭遇したときに、別行動しているキャラは戦闘に参加できないのだ。



▲この後、リムファイアが逃げ出し、2人パーティに。

A・RPG

BRIGHTIS（ブライティス）

10/14
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）
PS（10ブロック）
AC（DS対応）

さまざまなトラップと強大な敵が待ち受ける世界で、たった1人の戦いが始まる！
リアルに描かれたフィールドを縦横無尽に駆け巡る骨太のA・RPG、ついに登場!!

主人公
アル・テッド

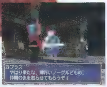


広大な遺跡を駆ける3DアクションRPG！

この『ブライティス』は、多彩なアクションが魅力のA・RPG。主人公の剣士が使うことのできる技の種類は膨大で、どの技を覚えるかはプレイヤー次第という自由度の高いシステムが特徴だ。さらにこのゲームのポイントとなるのが「エレメント」と呼ばれるアイテムの存在。暗いダンジョン内で光を放つ、このアイテムの使い方によって、攻略法は大きく変化するのだ。

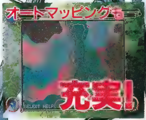


◀敵となるのはモンスターばかりではない。人間同士のシリアスな戦いが描かれることもあるのだ。



▶戦闘の合間にはドラマチックなイベントが挿入されることも。これは仲間の戦士が魔族のリーダーと対決する場面。

オートマッピングも

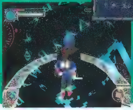


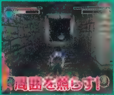
充実！

▲自分のたどった道筋が線になって示されるオートマッピング機能を搭載。ただし地図は各ダンジョンごとに入手しなければならない。

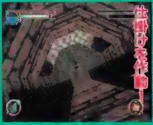
光をもたらすアイテムでダンジョンをクリアせよ！







周囲を照らす！

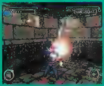


仕掛けを作動！

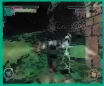
剣と魔法を使いこなせ！

剣を使った技の数々

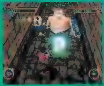
溜め技



コマンド技



連続技



強力な魔法攻撃



▲雷撃の魔法。

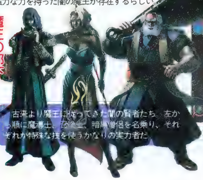
超強力な敵が続々登場!!



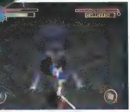
▲魔族は単体でも手ごわい敵だが、そのバックにはさらに強力な力を持った闇の魔王が存在するらしい。

プレイヤーの行く手を阻む敵は、巨大なモンスターや悪に染まった人間、さらには闇の封印を解いて現れた魔族まで、実にバリエーション豊か。それぞれのキャラに個性的な技が用意されており、一筋縄ではいかないぞ。

魔族三賢者
魔王の部下



古来より魔王に従ってきた闇の賢者たち。左から順に魔導士、召喚士、暗黒僧侶を名乗り、それぞれが特殊な技を使うかなりの実力者だ。



▲ヘルハウンドは動きの素早さが特徴のモンスター。要注意！





DISC2の中盤までを、詳細データとともに完全攻略！

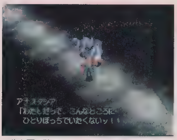
オデッサの残した核兵器や、異世界の浸食がファルガイアに迫る！　人知を超えた未曾有の危機に対抗すべく、ARMSの新たな戦いが幕を開ける。

WILD ARMS 2nd IGNITION™

ワイルドアームズ セカンドイグニッション

ワイルドアームズ 2nd イグニッション

発売中	▶¥6,800（CD2枚組）▶SCEI
RPG	▶MC（1ブロック）



▲生と死の狭間でアシュレーは、剣の聖女の意外な一面を垣間見る。



▶アシュレーが背負う過酷な運命をマリナは優しく包み込む。

お得な情報を詰め込んだ、攻略本いらずの徹底攻略！

今回は、ストーリーが急展開を見せるDISC2の中盤までを一気に攻略していくぞ。おなじみの基礎知識編はもちろん、ストーリー攻略では、特に複雑な3つのダンジョンのルートMAPを完全掲載！　そして、いつもどおり難解な仕掛けや謎解き（以降、〝トラップ〞と表記）のヒントもバッチリと紹介するぞ。また、つい見逃してしまいがちな隠し要素をはじめ、攻略範囲内で探索可能な隠しダンジョンの情報も初公開!!　せっかくのお楽しみ要素を見逃していた人は、すぐにチェックしておこう。

BASIC ～基礎知識編～

ここでは、ギアのお得な使い方、ティムやリルカのオリジナルパワーの新情報など、5つの要素を紹介しよう。

1 Gearの秘密をチェック!!

さまざまな効果を発揮するギアの中でも、1/3の確率で先制攻撃となる「エルヴンブーツ」は必須。このギアは、3人が装備すると100%先制攻撃となるだけでなく、海上では敵とエンカウントしなくなるのだ。また、ギアの効果は戦闘に参加しない後衛のキャラが装備した場合でも発揮される。そこで、後衛には「エルヴンブーツ」や「がまぐち」などを装備させておこう。

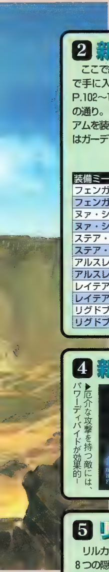


◀直接戦闘に参加しない後衛にエルヴンブーツを装備しても……。



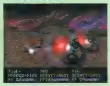
▶効果抜群！　ただし、特定の敵は出現しなくなる（※1）。

※1）前号でも紹介したが、アガチオンなどはバックアタックなどプレイヤーが不利な条件下でしか出現しない。「エルヴンブーツ」や「かざみどり」を装備しているとこのような特殊な敵とエンカウントできないので注意。



2 新たなガーディアンロアを修得!!

ここで紹介しているミーディアムは、フリーエリアで手に入る（フリーエリア中のダンジョン情報はP.102〜103参照）。ガーディアンロアの効果は下の表の通り。また、表中の「REST」はティムがミーディアムを装備して敵にとどめをさす回数（※2）、「FP」はガーディアンロアを使用するのに必要なFPのこと。



◀無属性のコズミックレイなどはかなり役に立つぞ。

ガーディアンロア一覧

装備ミーディアム	属性	技名	REST/FP	効果
フェンガロン	風	ソニッククロー	3/12	ガーディアンによる風属性攻撃／単体
フェンガロン	風	テンペストエッジ	15/50	ガーディアンによる風属性攻撃／グループ
ヌァ・シャックス	雷	ライトニング	10/12	ガーディアンによる雷属性攻撃／単体
ヌァ・シャックス	雷	プラズマバースト	20/50	ガーディアンによる雷属性攻撃／グループ
ステア・ロウ	光	アローフラッシュ	10/12	ガーディアンによる光属性攻撃／単体
ステア・ロウ	光	ノヴァストリーム	20/50	ガーディアンによる光属性攻撃／グループ
アルスレート	雪	アイスビーム	10/12	ガーディアンによる氷属性攻撃／単体
アルスレート	雪	アークティック	20/50	ガーディアンによる氷属性攻撃／グループ
レイテア・ソーク	闇	ブラックゲート	10/12	ガーディアンによる闇属性攻撃／単体
レイテア・ソーク	闇	ダークネビュラ	20/50	ガーディアンによる闇属性攻撃／グループ
リグドブライト	星	ヴァルキリー	10/50	ガーディアンによる無属性攻撃／全体
リグドブライト	星	コズミックレイ	20/75	ガーディアンによる無属性攻撃／全体

3 リグドブライトのカスタムコマンド 「アーティファクト」とは？

これは、星のガーディアン・リグドブライトのカスタムコマンドで、専用アイテムを使うことで8種類の属性魔法を使えるというものだ。ミーディアムと専用アイテムは、「空の贈り物」ですべてそろう（P.103参照）。魔法の属性は攻撃時にアイテムを選ぶだけで使い分けられるので、属性リングを装備し直すよりも使い勝手がいいぞ。ティムやリルカの魔法と併用して、モンスターの弱点属性を集中攻撃しよう！



▲ティムやリルカ以外でも、好きなギアを装備したまま属性攻撃ができるのだ。



◀効果や威力は、普通の魔法とほとんど同じ。FPに関係なく使えるという利点もある。

4 新登場のフォースアビリティは……

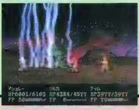


▶厄介な攻撃を持つ敵には、パワーディバイドが効果的！

今回の範囲で入手できるのは、カノンのガトリングLV3と、ティムのパワーディバイドの2つ。前者は前回紹介したシルエットアームを含む乱舞技で、LV3ではファランクスとドリルプレッシャーを組み込めるぞ。後者は成功すれば、敵キャラのHPを半減させられ、場合によっては敵キャラをLVの低いモンスターへと変化させられる。

5 リルカの「合体魔法」とは……？

リルカの魔法には、合体魔法と呼ばれる8つの隠し魔法が存在する。これは、デュアルキャスト（次回の攻略範囲で修得できるフォースアビリティ）で同属性のLV1とLV2魔法を同時に使う（※3）と、一定確率で発動するというモノだ。



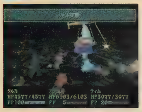
◀運が悪いと普通の魔法になってしまうが、根気よくチャレンジ！

Checkpoint!

VS「はいよるこんとん」〜PART1〜



「はいよるこんとん」は獲得ギャラが5万、獲得経験値が3万という魅力的なモンスターだ。出現法は前号でも触れたが、ガギソンかバラムにパワーディバイドを使うと出現するぞ。対処法はリルカに「ぎんのたてごと」を装備させて能力封印を防ぎつつ、モーニングコールを全員にかける。準備が済んだらパワーディバイドを使い、あとは毎ターン、レストアを使ってステータス異常を回復しつつ戦おう。



▲見返りは魅力的だが、ステータス異常を引き起こす「人体実験」や「アルカンシェル」の威力は驚異的！



No.235

はいよるこんとん
LV:1／HP:66666
地 水 火 風 雷 氷 光 闇
落：デュプリケイター
盗：1ギミルコイン

魔法完全リスト

リルカが使える全魔法の効果は右記の表の通りで、LV1と2の魔法は、マジックギルドで作ることができる。色分けした8種類は前述した合体魔法で、発動にはリルカのLUCKが影響するぞ。合体魔法を試すときは必ずLUCKをBESTにしておこう。

魔法名	FP	効果
ブレイク	12	地属性の攻撃魔法／単体
フレイム	12	火属性の攻撃魔法／単体
ヴォルテック	12	風属性の攻撃魔法／単体
アクア	12	水属性の攻撃魔法／単体
スパーク	12	雷属性の攻撃魔法／単体
フリーズ	12	氷属性の攻撃魔法／単体
ディスペル	12	敵の「エアスクリーン」「ハイライフガード」「ライフード」「ダウンガード」「ステータスロック」「モーニングコール」「ハイマイトボディ」「リフレクト」「無敵」「マジックウェポン」「フィールド」を無効にする
ヒール	5	HP小回復／単体
リヴァイブ	10	戦闘不能状態の回復＆HP回復／単体
マジックウェポン	25	物理攻撃力アップ／単体
シールド	8	物理防御力アップ／単体
プロテクト	8	魔法防御力アップ／単体
クイック	15	反応値アップ／単体
リフレクト	65	魔法＆魔法系の技を反射／単体
モーニングコール	10	「ナイトメア」「スリープ」を回復＆防止する／単体
エアスクリーン	8	回避率アップ。さらに、ブレス系、クラウド系、ガス系の技を完全回避する／単体
ハイ・ブレイク	50	地属性のLV2攻撃魔法／単体
ハイ・フレイム	50	火属性のLV2攻撃魔法／単体
ハイ・ヴォルテック	50	風属性のLV2攻撃魔法／単体
ハイ・アクア	50	水属性のLV2攻撃魔法／単体

魔法名	FP	効果
ハイ・スパーク	50	雷属性のLV2攻撃魔法／単体
ハイ・フリーズ	50	氷属性のLV2攻撃魔法／単体
ゼーバー	40	無属性の攻撃魔法／単体
ハイ・ヒール	55	HP中回復／単体
ハイ・リヴァイブ	60	戦闘不能状態の回復＆HP完全回復／単体
ハイパーウェポン	70	物理攻撃力アップ効果は「マジックウェポン」の2倍／単体
アーマーダウン	70	物理攻撃力ダウン／グループ
レジストダウン	70	魔法抵抗力ダウン／グループ
スロウダウン	70	反応値ダウン／グループ
マイトボディ	5	パラメータをアップし、自動戦闘状態にする／単体
フィールド	10	半減属性を付与する／単体
レストア	9	「猛毒」「毒」「病気」「忘却」「能力封印」「ダウンハーティッド」「混乱」「ナイトメア」「スリープ」「パラライズ」「石化」のステータス異常を回復する／単体
ガイアクラッシュ	100	地属性の攻撃魔法／全体
カロリックノヴァ	100	火属性の攻撃魔法／全体
スパイラルタイフーン	100	風属性の攻撃魔法／全体
ウォーターカタストロフ	100	水属性の攻撃魔法／全体
サンダーブレイク	100	雷属性の攻撃魔法／全体
スノウホワイト	100	氷属性の攻撃魔法／全体
アカシックリライター	100	無属性の攻撃魔法／全体
クリティカルヒール	100	HP完全回復／全体

※2）指定された回数敵にとどめをさすと、そのミーディアムに対応したガーディアンロアを修得する。※3）無属性の場合は、ゼーバーを2回使うこと。

ストーリー攻略

今回は、ついに6つのフリーダンジョンの位置を大公開！ ただし、ほかの町やダンジョンと同様ストーリー進行に応じて入れるようになったり、場所や存在に関する情報を入手しないとサーチできない場合もある（P.102〜103参照）。また、すでに訪れた場所としてパレスヴィレッジも記載してあるが、今回の攻略範囲で訪れることはできないので注意。



ファルガイア全図

町&ダンジョン一覧

1：ギルドグラード
2：ウラルトゥステーション
3：セクト・カイーナ
4：昏き理
5：閉ざされた坑道
6：ホルスト
7：ライブリフレクター（遺跡鉱山）
8：生け贄の祭壇
9：離島の出張所
10：ウラルトゥステーション
11：スレイハイム城
12：アークハイム
13：クアトリー
14：雷音の檻
15：百眼の柩
16：アルケミックプラント
17：バスカー
18：ライブリフレクター（聖森の塚）
19：シルヴァラント城
20：秘されし試練場
21：セクト・アンテノーラ
22：棄てられたリフリジレイター
23：ゴルゴダ刑場
24：ハルメッツ
25：セボック村
26：グリーンヘル
27：グリーンヘル
28：ゲートブリッジ
29：空の贈り物
30：ゲートブリッジ
31：シエルジェ自治領
32：ルルドの泉
33：ポンポコ山
34：セクト・トロメア
35：ポンポコ山
36：テレパスタワー
37：ダムツェン
38：あやし屋本舗
39：アンダートラフィックス
40：ロストガーデン
41：アンダートラフィックス
42：ライブリフレクター（緑ヶ森）
43：ヴァレリアシャトー
44：枯れた遺跡
45：タウンメリア
46：剣の大聖堂
47：光射す庭
48：イルズベイル監獄島
49：ライブリフレクター（緑ヶ森）
50：風虎穴
51：眠れる火山
52：レイライン観測所
53：ライブリフレクター（サーペントロード）
54：パレスヴィレッジ
55：セクト・ジュデッカ

モンスターデータの見方



NO.040 ⑦★ ⑧

インプ ①

LV ②30／HP ③470

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー④	ー	ー	ー

落：⑤やすらぎのかざぐるま
盗：⑥ヒールベリー

各データは①〜④の順に名前、レベル、最大HP、属性（※4）を、⑤は倒すことで、⑥は盗むことで入手できるアイテム、⑦の★印は経験値が多い敵（※5）、⑧は怪獣カード番号を表す。なお、名前の部分が■色のモンスターは、今までの攻略ですでに登場していることを表す。

〜フリーエリア・出現モンスター〜

今回フリーエリアで初登場となるのは4体のみ。いずれも特定の海域（モンスター名の右に、MAP対応記号を記述）でエンカウントするので、アルバムコンプリートを目指して探してみよう。



No.069 **オヒシュキ** C

LV:35 HP 900

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ミラクルベリー



No.010 **トライフィンドレイク** B

LV:35／HP:800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	弱	半	ー	ー

落：せんそうアルニム
盗：ヒールベリー



No.261 **フォルネウス** A

LV:36 HP 750

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	弱	半	ー	ー

落 ミラクルベリー
盗：ヒールベリー

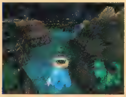


No.312 **メリュジーヌ** D

LV:25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：やすらぎのかざぐるま



▲出現モンスターは、ストーリーの進み具合によって変化するぞ。

生と死の狭間でアシュレーを待っていたのは伝説の聖女!?

1.記憶の遺跡

ここでは、剣の聖女・アナスタシアと、欲望のガーディアン・ルシエドの2人がパーティに加わるぞ。もっとも、彼女たちの力が必要となるほど強いモンスターは登場しない。ただ道なりに進んでアナスタシアの記憶をたどっていこう。



▶行く手を塞ぐ見えない壁は、スイッチにスローナイフを当ててやれば解除できる。



◀英雄として飾り立てられた聖女ではなく、精一杯生きようとした1人の女性の姿が描かれている。



No.040 **インプ**

LV:30／HP:470

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ヒールベリー



No.057 **エティン**

LV:32／HP:600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー



No.260 **ブエル**

LV:32／HP:470

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

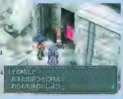
落：ミニキャロット
盗：ミラクルベリー

★マリアベルと約束を交わそう!!

遺跡の中では、古代技術に精通している謎の少女・マリアベルと再会する。ここでようやく、「過去における邂逅」という不可解なセリフの意味が解き明かされるのだ。ちなみに、遺跡のトビラは彼女と会話することで開かれる。特に写真下のポイントでマリアベルを落とし損ねた場合は、部屋の外に出てやり直さなければならないのだ。



▲マリアベルが写真の位置にいるときにスイッチを作動させて、柱と一緒に落とそう。



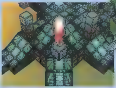
◀このときの約束通り、いずれARMSの一員としてともに戦うことに。

※4）モンスターには弱点や耐性となる属性がある。ダメージに対する影響は次の通り。「弱」＝ダメージ2倍。「半」＝ダメージ半減。「無」＝ダメージ無効。「吸」＝ダメージ吸収。「ー」＝変化なしという5種類。※5）ラッキーカードを持っている場合は使って経験値を増やそう。

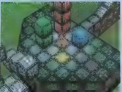
アシュレーサルベージのため、
異次元をつなぐ迷宮が再び登場……

2.ミレニアムパズル

ミレニアムパズルのクリア手順は、まずMAPのⒶ～Ⓓ地点を通ってテレポート先にあるスイッチブロックをそれぞれ作動させる。次に、エ地点で4色のブロックによるトラップ(後述)をクリアすると、Ⓔ地点へと通じる道が開く。最後にⒺ地点のスイッチブロックを起動させてトビラに近づくとオートイベントが始まるぞ。



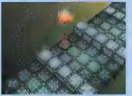
▶銀色に光る5つのスイッチブロックを作動させよう。



▲リルカの章で見かけたトラップが再登場。今回もブロックの色と高さがポイントだ。

★ブロックの動きに注意！

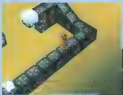
トラップの多くは、スイッチブロックによる単純な仕掛けだが、深読みするとハマるので要注意。アの地点を例に説明すると、まずは①から入って最初のスイッチを撃って手前の壁を下げる。次に2番目のスイッチを撃つと、中央の壁が下がると同時に画面外にある奥の壁が上がってしまうのだ。ここは、中央の壁を越えてから再び2番目のスイッチを撃てば先に進めるぞ。



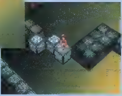
◀どのスイッチを撃てばどのブロックが動くのかを把握しておこう。

★フリーズロッドの活用法

動くブロックは至る所にあるが、イ地点のブロックはいくら待っても両者が接触しない。ここは、フリーズロッドで一方を凍らせれば渡れるようになるぞ。ただし、ウ地点（P.98）のように入り組んだ場所は、むやみに凍らせるとタイミングがずれて渡れなくなるので注意。



▲氷は一定時間が経過すると溶けてしまう。一方が凍っている隙に、素早く移動しよう。



◀一見複雑に見えるが、わざわざ凍らせなくても普通に渡れる。



No.102

グラブスク

LV:31／HP:400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	ー	半	ー	ー

落：スプーン
盗：ミラクルベリー



No.192

タルキュム

LV:32／HP:800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー	ー

落：フルリヴァイブ
盗：ミラクルベリー



No.263

プライムヴァルス

LV:33／HP:1300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

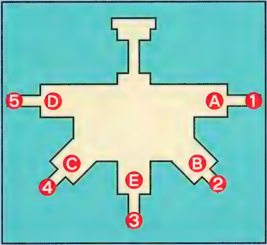
落：ポーションベリー
盗：ヒールベリー

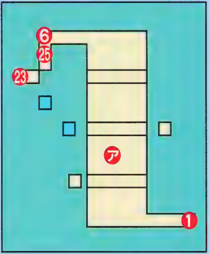
ミレニアムパズルMAP　～その1～

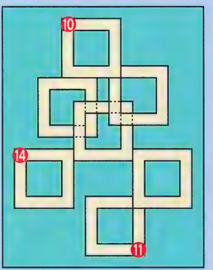
クリアチャート

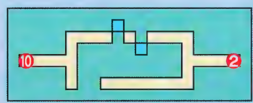
各部屋のワープゾーンはMAPの番号通りにつながっている（※6）が、ヘタに歩き回ると迷ってしまうことも。そんなときは、下記のルートどおりに進んでいこう。

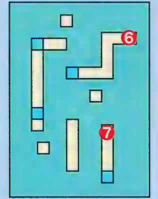
Ⓐ	①→⑥→⑦→⑧→⑨→Ⓐ
Ⓑ	②→⑩→⑪→⑫→⑬→Ⓑ
Ⓒ	④→⑮→⑯→⑰→⑱→Ⓒ
Ⓓ	⑤→⑲→⑳→㉖→㉕→㉓→㉔→
Ⓔ	③→㉘→㉙→Ⓔ

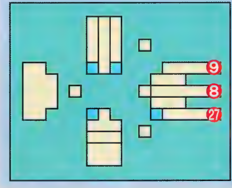


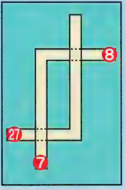


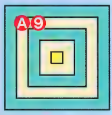












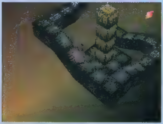


※6）青いブロックは、移動するブロックを表す。

ミレニアムパズルMAP　〜その2〜

★4色ブロックのトラップの解除方法は？

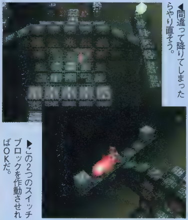
㋓地点にある4色のブロックのクリア方法は、ゲームスタート時のリルカの章「いきなりな魔女っ子」のときと同じ。各ブロックは人が乗ると伸び始め、途中で降りるか4ブロックぶん伸びきると止まる。この4つのブロックを決められた高さにすれば、トラップクリアとなるのだ。肝心の各ブロックの高さは、Ⓐ〜Ⓓ地点にテレポートする直前で確認できるぞ。



◀高さは忘れないようにしっかりとメモを取っておこう。

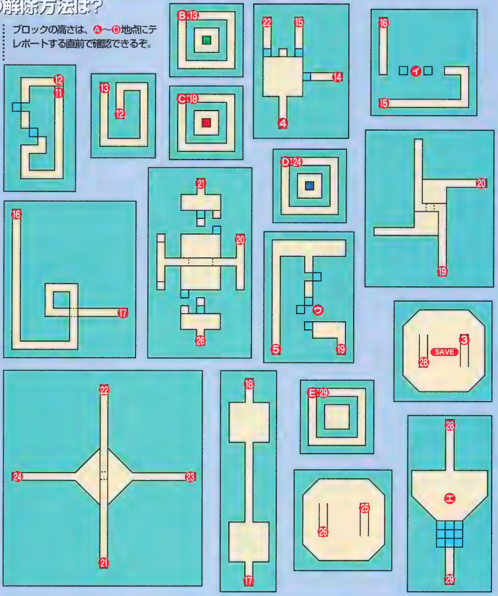
★スイッチブロックを入れ忘れるな！

⑳から㉖に行くポイントでは、すぐに下に降りてはダメ。実は⑳の先（西の方）にスイッチブロックがあり、これを作動させないといけないのだ。⑳から㉑へ（あるいは㉑から㉖へ）行くためにも、ここのスイッチブロックを作動させないといけないぞ。覚えておこう。



◀間違って降りてしまったらやり直そう。

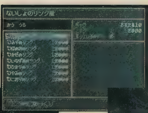
▶この2つのスイッチブロックを作動させればOKだ。



Checkpoint!

属性について

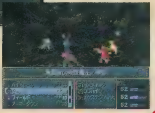
『アームズ2』では、弱点属性をついた攻撃の効果が非常に高く、アシュレー、ブラッド、カノンのオリジナルパワーの威力を超えることも珍しくない。強力なオリジナルパワーはFPをためなければいけないことを考えれば、かなり使える攻撃方法である。しかもLUCKをBESTに調整しておけば（詳しくはP.101参照）、クリティカルも発生しやすくなり、威力がさらにアップすることもあるのだ（オリジナルパワーではクリティカルは発生しない）。そこで、弱点属性のあるモンスターに対しては、アシュレー、ブラッド、カノンの3人は属性リングを付けて攻撃。リルカ、ティムの2人は弱点属性の魔法で攻撃するのがいいだろう。ちなみに、属性リングは物理攻撃に属性を付与するだけでなく、敵からの属性攻撃を半減させる効果も持っている。この効果はHPの低いリルカやティムには特に役立つ。たとえば、炎属性の攻撃をしてくるモンスターに対して「ほのおのリング」を装備しておけば、ダメージが半減されるのだ。さらに攻撃するときも、リルカやティムなら魔法を持っているので、直接攻撃をして敵のHPを回復してしまうこともないので安心して戦えるぞ。



◀属性リングはヴァレリアシャトーで購入できる。全種類3個ずつそろえておきたい。



◀間違った属性リングを付けないように注意しよう。

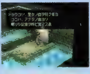


▼属性が効かない敵、わからない敵に対しては、ゼーバーなどの無属性魔法を使おう。

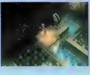
血筋がもたらす記憶を求めて、
聖女を祀った遺跡へ

3.ルルドの泉

このダンジョンでは、ワイヤーフックとローラーダッシュ（南の部屋の奥で入手）が活躍する。新登場となるローラーダッシュは、壁や岩にぶつかるまで一直線にダッシュして、移動中はダメージを受けないという優れモノだ。2つのグッズを駆使してダメージゾーンを避けて、次々に開くトビラを順に巡っていけばクリアとなるぞ。



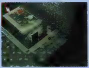
◀遺跡に入るには、操作キャラをカノンに変更すること。



◀この状態で壁を蹴ると、反動で足場の箱が動くぞ。

★隠しアイテムを見逃すな

写真の位置でワイヤーフックを使うと、支柱にぶつかって落ちるかと思いきや、何と隠し部屋に入ることができるのだ（飛び降りても可）。部屋にはデュプリケイターが4つも隠されているぞ。



[入手アイテム]

- ●ポーションベリー
- ●ポーションベリー
- ●ポーションベリー
- ●ミニキャロット
- ●ミラクルベリー
- ●ラッキーカード
- ●デュプリケイター
- ●デュプリケイター
- ●デュプリケイター
- ●デュプリケイター
- ●マインゴーシュ
- ●クレストグラフ
- ●ローラーダッシュ

※赤い字のものは重要アイテムです。



No.051

ヴォイドラ

LV:31／HP:1200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱

落：ミニキャロット
盗：ミラクルベリー



No.289

ホーンドモンスター

LV:32／HP:600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	―	―	弱	―	―	―	―

落：ミラクルベリー
盗：ヒールベリー



No.341

ワイズマン

LV 32／HP 600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	弱	半	半	半

落：スプーン
盗：ミラクルベリー

Checkpoint!

アクセス活用法!!



今回の攻略範囲でパワーアップするアシュレーのフォースアビリティ・アクセスのお得な情報をチェック！　アクセスによる変身後はカスタムコマンドが使えなくなるが、強力なオリジナルパワーが使えるようになる。ただし、ファイナルバーストとバニシングバスターを使うと変身が解けてしまう。そのため、基本的にはナイトフェンサーか火属性のガンブレイズをメインに戦おう（※7）。ちなみに、変身した状態で戦闘不能に陥った場合は、変身したままで復活することができる。



▲シナリオ進行上、オーバーナイトブレイザーへとパワーアップ！　技も4種類に増えるぞ。

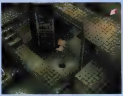


▶ファイナルバースト発動。この技は、アシュレーのHPも1まで減ってしまう諸刃の技だ。

空が喰われる!?　異変の原因を
探るためガーディアンの聖域へ

4.生け贄の祭壇

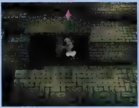
ダンジョンには多くのトラップが仕掛けられているが、一本道なので迷うことはない。ただし、途中にある3つの隠し部屋にはレアアイテム（効果はまだヒミツ）が隠されているので、必ず回収しておこう（下参照）。



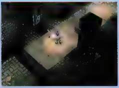
▶スイッチ上に飛び降りると作動するぞ。

★トラップの解法は？

ダンジョン入口で行く手を阻むブロックの段差は、柱のスイッチにスローナイフを当てればいい。ただし、2つ目のスイッチは円盤状の装飾の下に隠されているので、キックブーツで蹴り飛ばそう。この先の断崖では、左右の柱の影にブロックが1つずつ隠されているので、1つは断崖の中央に運んで足場に。もう1つは、階段の段差を埋めるのに必要となる。



▶段差のある床は、支柱を蹴ってやると水平になるぞ。



▲小さなスイッチは、スローナイフにしか反応しない。

[入手アイテム]

- ●サンバードハット
- ●ハイパーギア
- ●ミラクルフェザー
- ●いしのりゅうじん
- ●いしのめがみ
- ●いしのししおう



No.119

ゲシュペンスト

LV:32／HP:480

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	弱	吸

落：なし
盗：ミラクルベリー



No.234

ハイドラ

LV:32　HP:2800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	吸	弱	―	―	弱	―	―

落：ポーションベリー
盗：ラッキーカード



No.338

ローパー

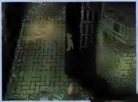
LV:31／HP:480

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	吸	吸	吸	―	―	―	―

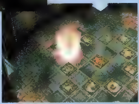
落：アンチドーテ
盗：ポーションベリー

いしのりゅうじん

隠し部屋のある通路には目印として石像が、また、部屋の中にはトラップのヒントが刻まれた石版が用意されている。謎解きを自力で楽しみたいという人は、以下の部分を読み飛ばして次のページへ進もう。1つ目の隠し部屋は、3つ目の通路にある支柱の台座付近に隠されている。トラップの解法は、床に刻まれている射手座のレリーフの上に乗って、約5秒間立っていればいい。



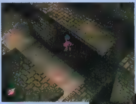
▲支柱の台座付近には、1ブロック分の足場が隠されている。



▶約5秒間経過すると床が光って、トビラが開くぞ。

いしのししおう

2つ目の隠し部屋は、支柱で支えられた床（トラップの反対側）の下に隠されている。ただし、床の影になっているため視点を変えてもわかりにくいので注意。床にⅠ～ⅩⅡまでの数字が刻まれた部屋に着いたら東西どちらかの階段を上り、石像の頭に乗る。さらにそこから巨石の上に乗る。あとは、巨石の上からファイアロッドを使って南にある石像に命中させればトビラが開くぞ。



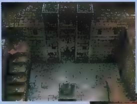
▲視点を固定してプレイしていると、隠し部屋を見逃しがち。



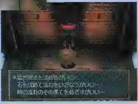
▶石像めがけてロッドをひと振りすればクリアだ。

いしのめがみ

3つ目の隠し部屋は、4本の支柱と階段に挟まれた場所にある。ここで、石像が見つめる支柱の間を蹴り飛ばすと、ブロックが壊れて隠し部屋への通路が姿を現す。トラップの解法は、部屋に置かれている3つの巨石を四隅にある水路に落とせばいい。巨石はどこに落としてもかまわないが、1つの水路につき2つまで。1カ所に3つ落とすと水路が詰まって、やり直しになる。



▲壊れるブロックはほかの壁と色が違うのでひと目でわかる。



▶意志を沈める。早い話が、部屋中の石を沈めればOK。

※7）敵に弱点属性がある場合は、属性リングを装備して直接攻撃するのも効果的。ただし、変身後は装備変更ができないので、変身前に弱点の属性リングを装備させること。

マリナ誘拐!! オデッサの残党・カイーナの復讐が完結する!

5.ロストガーデン

このダンジョンには各フロアごとに魔鍵ランドルフの封印が施されていて、解除するにはメンバーを1人ずつ残していかなければならない。誰を選ぶかは自由だが、最終的にアシュレーを操作できないと最後のトビラが開かないぞ。基本的には、ステータス異常を回復できるリルカをボスの直前まで連れて行くといいだろう。

BOSS
カイーナ
LV:42/HP:16000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−


No.077

攻撃手段は今までと変わらない。早めにアクセスして、ナイトフェンサーを使えば楽に勝てるぞ。

[入手アイテム]
- ●ミラクルベリー
- ●ファントムファング
- ●クレストグラフS


No.056

エウリノーム
LV.32/HP.1500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱

落:なし
盗:ミラクルベリー


No.094

ギズモ
LV.31/HP.510

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	吸	吸	吸	−	吸	吸	吸

落:リヴァイブフルーツ
盗:ミラクルベリー

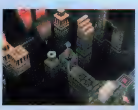

No.095

キマイラ
LV:32/HP 3000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−

落:ミラクルベリー
盗:ヒールベリー


▶一時的に戦力不足となるため、メンバーは慎重に決めること。


◀最上階では、スローナイフを使ってスイッチを入れよう。

★スイッチの順番がポイント

ダンジョン内のトラップは、スイッチを作動させるたびに同色のブロックが交互に上下する仕組みだ。ほとんどの場合は手前のスイッチを踏んでおけば、進めるようになっているぞ。ただし、写真の場所だけは途中で飛び降りて青のスイッチを押さなければならないので注意!


▶スイッチを踏む前に、全体を見渡してみるといいだろう。

★超レアアイテム入手!!


▲たった1枚だが、このアイテムを入手すると戦闘がグッと楽になるぞ。

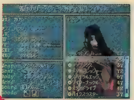
ダンジョン内2Fでは、描き込まれた魔法の効果を1.5倍にするというクレストグラフSが手に入る。ただし、宝箱を開くにはデュプリケイターが必要だ。持っていない場合は、フェンガロンのカスタムコマンドを使って、前号で紹介したバルバルウからカギを盗んでおこう。

Checkpoint!
カスタマイズ



アイコンデザインや壁紙など、『アームズ2』ではさまざまな部分をカスタマイズできる。アイテムの順番なども便利な入れ替え機能が付いているが、実はアームや魔法などのオリジナルパワーの順番も自由に入れ替えることができるのだ。カスタマイズの方法は、ステータスを開いてその項目にして、入れ替えたいモノを2つ選ぶだけでOK。特に魔法は使う頻度順に並べ替えておくと便利だぞ。

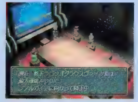

▶頻繁に使うテレポートオーブなどは、一番上に置いておこう。


◀フォースアビリティ以外なら、ほとんどの項目を並べ替えられるのだ。

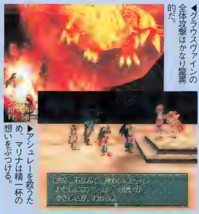
核ドラゴン・グラウスヴァインがファルガイアに急速接近!

6.ギルドグラード

▼一難去ってまた一難。核ドラゴンという未曾有の兵器に対して、ARMSが立ち上がる。



マリナの目の前で異形の姿をさらしつつも、アシュレーはついにカイーナとの戦いに決着をつける。このカイーナ戦終了以降は核ドラゴン・グラウスヴァイン迎撃戦まで一気にオートイベントが続くぞ。もっとも、今回は戦いの前にヴァレリアシャトー内で態勢を整えることができる。グラウスヴァイン戦はアシュレーを除くARMSメンバーで1回、オーバーナイトブレイザーとなったアシュレーで1回の合計2回ある。1回目はリルカとティムを回復要員にして、2回目に備えて回復アイテムを温存しておこう。2回目は、コラムで触れたように変身を解かないように注意しながら戦うこと。


◀グラウスヴァインの全体攻撃はかなり驚異的だ。
▶アシュレーを救うため、マリナは精一杯の想いをぶつける。

BOSS
グラウスヴァイン
LV:43/HP:8000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−


No.100

ティムはファーストエイドのみ、リルカはヒール系で回復をサポートして、攻撃はブラッドかカノンに任せること。

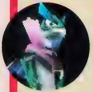
BOSS
グラウスヴァイン
LV:43/HP:8000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−


No.101

アシュレーは回復魔法を持っていないので、いつ回復アイテムを使うかがポイントとなる。回復優先でいこう。

Checkpoint!
??? コレは何?

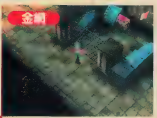


鉱山や洞窟など至る所に置かれた黒い八面体や、どうしても取れない宝箱が気になった人は多いだろう。ここではそんな疑問をちょっとだけ解消しておこう。謎の八面体は「封印柱」といって、名前からもわかるように何かが封じられているようだ。ただし、どんなモノが封印されているかはまだヒミツ(前作をプレイした人ならわかるかも?)。

また、ゲートブリッジやアークハイムで金網に阻まれていた宝箱は、今回の攻略範囲までに登場したグッズでは決して入手できないぞ。さらにロストガーデンの1Fに登場した顔模様のブロックについても答えは同じ。とりあえずメモを取ってストーリーを先に進めておこう。すべての謎は、次回の最終攻略で一気に公開していく予定。お楽しみに!


◀「どうやっても読めそうにない本」もかなり怪しいぞ。



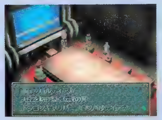




天空を切り裂く伝説の翼
ドラゴンキャリバーを探して

7.眠れる火山

グラウスヴァインの襲来にヒントを得たアーヴィングは、伝説のドラゴンの力に目をつける。かくして、ギルドグラードに伝わる伝説のドラゴン・ロンバルディアを探すため、ARMSは眠れる火山へと向かう。このダンジョンは地形が似ているので、MAPのつながりに要注意。ダンジョンの最深部では、ロンバルディアとの戦いが待っている。このボス戦さえ乗り切れば、最も自由度の高い移動手段が手に入るぞ。ロンバルディア関連の詳しい情報は、次号の最終攻略でお伝えするぞ。



▶ファルガイアの首脳たちは、不確かな伝説に希望を託す。

[入手アイテム]
- ●フルリヴァイブ
- ●ミラクルベリー
- ●ムーンバレッタ
- ●スカッドランチャー



▶伝説のドラゴンと出会えたものの、簡単には力を貸してくれない。

BOSS



No.340

ロンバルディア
LV:43／HP:8000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

強力な全体攻撃には要注意。毎ターンファーストエイドで回復しつつ、アクセス後のオリジナルパワーで戦おう。



No.089

ギーグマンティス
LV:31／HP:900

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	弱	ー	ー

落：ラッキーカード
盗：ミラクルベリー



No.147

サラマンドラ
LV:32／HP:1000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	弱	ー	ー

落：ミラクルベリー
盗：ミラクルベリー



No.202

デンドロビウム
LV:33／HP:2800

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	ー	ー	ー

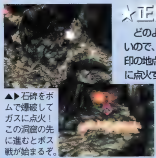
落：せんそうアルニム
盗：ヒールベリー

★火山特有のトラップに注意

ダンジョンの各所には、広大な溶岩地帯が広がっている。溶岩のダメージで死ぬことはないが、不用意に歩き回るとアッという間にHPが1まで減ってしまう。ここは、ルルドの泉と同様にローラーダッシュで溶岩地帯を回避しつつ進むこと。ちなみに可燃性ガスに点火しても、爆発によるダメージはない。



▶画面左の赤い溶岩地帯で喰らうダメージは意外と大きい。



▲▶石碑をボムで爆破してガスに点火！この洞窟の先に進むとボス戦が始まるぞ。

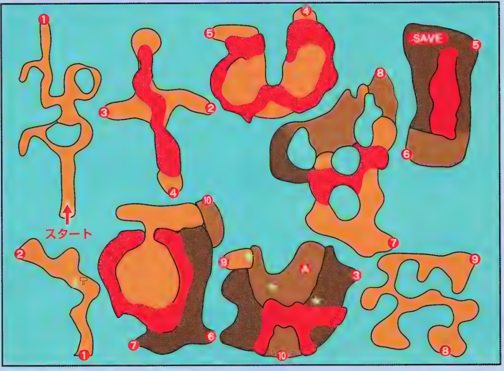
★正解ルートは……？

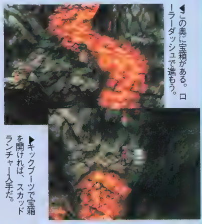
どのようなルートを通っても構わないので、❸、❹、❺の各地点から、印の地点に吹き出している可燃性ガスに点火すること。すると、Ⓐ地点に石碑が現れ、ボムで爆破すれば可燃性のガスが吹き出す。このガスに点火すれば、ロンバルディアの待ち受ける最深部へとたどり着けるぞ。

眠れる火山MAP※8

★アイテムの取り忘れに注意するように

MAPの❷から❹（あるいは❷から❸）へ向かうポイントで、溶岩に阻まれた道が北にある(❷とは反対方向になる)。一見すると何もないように見えるが、この先には宝箱があって、中にはブラッドのアーム「スカッドランチャー」が入っている。忘れずに入手しておこう。





◀この奥に宝箱がある。ローラーダッシュで進もう。

▶キックブーツで宝箱を開ければ、スカッドランチャー入手だ。

Checkpoint!

LUCKをBESTにしよう

LUCKは宿屋に泊まったりするとランダムで変わってしまうため、気にしない人が多いはず。だが、BESTの状態にしておけばクリティカルやアドバンストガードの発動率が大幅にアップし、非常に有利に戦える（それに気分もいい）ので、LUCKを調整しておくことをオススメする。そこで、全員をBEST状態に保っておく方法を紹介しよう。まず「ちいさなはな」をモンスターから入手し（盗むほうがいい）、それを使ってメンバーを全員BESTにする。あとは戦闘中に魔法でこまめに回復して宿屋に泊まらないようにすれば長期間BESTの状態を保っていられる。パーソナルスキルの「HPてんかん」を付けているなら、さらに完璧だ。





◀▲LUCKの調整は、それほど難しくない。積極的にその効果を活用していこう。

※8）MAP内の数字はつながりを、　は可燃性ガスの噴出ポイントを、赤は溶岩地帯を表す。また、MAP中の高低差は、低い地点は濃い色で、高い地点ほど薄い色で示してある。

フリーエリア探索案内

フリーエリア探索案内

フリーエリアはストーリー進行上立ち寄らなくてもかまわないが、ミーディアムのあるダンジョンなども隠されている。ここでは、各ダンジョンの出現時期やトラップの解法など、気になるデータをまとめて紹介しよう。ちなみに、ダンジョン名の横にある番号は、P.96のMAP番号に対応している。

洞窟を吹き抜ける一陣の風が侵入者の行く手を阻む 風虎穴 MAP 50

[入手アイテム]
- ●ミーディアム（フェンガロン）

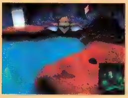

No.73

ガーゴイル
LV:15／HP:250

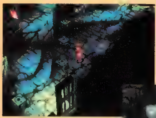
地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

落：ミニキャロット
盗：ヒールベリー

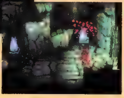
ここはバルキサス撃墜後、ヴァレリアシャトーが浮上するようになると行けるようになる。ヴァレリアシャトーを使ってタウンメリアの北西、火山島付近にある魔法陣に降りたら、南東に向かって少し歩いたところでサーチしよう。風虎穴は、特に情報がなくても入れるぞ。


◀魔法陣は目立つモノなので、北西の大陸沿いに移動すればすぐ見つかる。

★突風の合間に点火するには……



仕掛けのトビラは、部屋中の台座に点火することで開く仕組みだ。しかし、洞窟内は一定間隔で突風が吹き抜けるため、風が止んでる間に手際よく点火して回らなければならない。ポイントとしては、一発で複数の台座に点火したり、移動歩数を節約すること。また、風が止んだ瞬間に行動を開始することも重要だ。3つのトビラを抜ければ、フェンガロンを入手できるぞ。


▲▶台座が5つもある場所でも、実はファイアロッド3発でクリアできるぞ。また、右写真のように立ち位置を調整すれば、歩数を節約できるのだ。

雷のガーディアンが激しい雷雨を呼び寄せる 雷音の檻 MAP 14

[入手アイテム]
- ●アルバムひきかえけん
- ●クレストカプセル
- ●クレストグラフ
- ●ミーディアム（ヌア・シャックス）

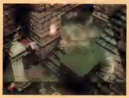
ここは、データタブレットを探して内海を探索以降入れるようになる。ダンジョンでは、入ってすぐに宝箱が見つかる。一見どうやっても取れそうにないが、階段の途中で高さを合わせてブーカを使えば簡単に取れる。中には「アルバムひきかえけん」が入っているので、クリア後はあやし屋本舗に直行しよう。これでようやく、どこでも怪獣カードアルバムが見られるようになるぞ。


No.148

サンダードレイク
LV:17／HP.900

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	弱	半	半	吸	半	半	半

落：ブーメラン
盗：ヒールベリー


◀ある意味、ミーディアム以上に重要な必須アイテムかも!?

★中央の広場がポイント！



クリアルートは、上の階段の左右の入口から入って、それぞれのレバースイッチを動かす。すると、広場中央のスイッチがせり上がってくるので、あとは広場に飛び降りてスローナイフで撃てばOK。中央の入口から入ると取れる宝箱も忘れずに回収しよう（ただし、宝箱を開けるにはデュプリケイターが必要になる）。


▲▶MAP自体が狭いので、特に迷う心配もない。ここでは、貴重なクレストグラフ＆クレストカプセルが入手できるぞ。

奇妙な謎をすべて解いて光のガーディアンを入手！ 光射す庭 MAP 47

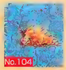
[入手アイテム]
- ●ミーディアム（ステア・ロウ）


No.074

カーバンクル
LV.18／HP:200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半

落：カッパのなんこう
盗：ポーションベリー


No.104

グラボイド
LV:25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	ー	ー	弱	ー	弱	ー	ー

落：カッパのなんこう
盗：ヒールベリー


No.144

ザダス
LV:25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱

落：げんきドングリ
盗：ヒールベリー


No.269

プラント
LV.25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱

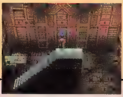
落：げんきドングリ
盗：ヒールベリー

ここはギルドグラードの王子救出イベント以降、内海からホバークラフトを使えば入れるぞ。ただし、ギルドグラードの宿に3回泊まって宿の娘から情報を入手しないと、サーチしても出現しないのだ。入口のトラップは石版のヒント通りに、北東→北西→南の入口に入れば道が開けるぞ。


▲ヒント通りに北東→北西と進むと、石版のヒントが変わって出口を教えてくれる。

★謎の答えは……？

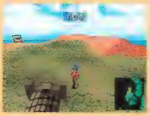
入口のトラップをクリアすると、用途不明の巨大な階段のある部屋にたどり着く。階段の側面には、「真実は目に映る範囲にあるとは限らない」というヒントが……。さらに先の部屋に進むと、パスワードの入力を求められる。正解となるアルファベット3文字は、階段を上って東の壁を見れば、ひと目でわかるだろう。


◀この手のトラップは、深読みしすぎるとハマるので要注意！

闇のガーディアンの迷宮は夜の闇よりもなお深く…… 昏き理 MAP 4

[入手アイテム]
- ●ミーディアム（レイテア・ソーク）

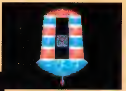
ここに入れるタイミングは「光射す庭」と同じく、ギルドグラードのイベント後。改良されたホバークラフトを使って、ホルストの北の砂浜から上陸しよう。ダンジョン内は珍しく一切敵とエンカウントしないが、その名の通り視界が闇に閉ざされる。特に、赤いブロックは踏むごとに視界が狭まるので要注意！

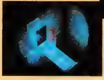

▲サーチポイントは、閉ざされた坑道よりも西寄りの草原。フィールドが狭いから簡単に見つかるぞ。


◀ダンジョンの中はかなり視界が限定される。

★闇に閉ざされた正解ルートは？

ダンジョン内の細い通路は、キャラの重みで崩れ出す。しかも、赤い床を通過すると徐々に視界が狭まるため、急ぎつつも正確な操作が要求される。また、各部屋には出口が複数用意されているが、正解は1つだけ。間違った出口にたどり着くと目の前で閉ざされてしまう。ちなみに正解ルートは、右端（西）→右端（西）→左（東）から2番目という順になっている。


▲モタモタ歩いていると、アッという間に奈落の底へ……。


◀出口が正解かどうかは近づいてみるまでわからない。

内海から隔絶された湖畔にひっそりと……

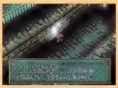
棄てられたリフリジレイター

MAP 22

ここも「光射す庭」と同じタイミングで入れるようになるぞ。しかし、目的地である湖の対岸に渡る手段が見あたらない。ここでは、テレポートオーブ（ジェムでも可）でハルメッツに移動すると、移動手段であるホバークラフトも近くの湖にテレポートする。あとは対岸の浜辺をサーチすればすぐに見つかるぞ。



▶内海から入れそうに見えても、実はつながっていない。



▲このプレートからは、青、緑、金の３色が読みとれる。

★プレートが示す色がヒント

壁には３つのプレートが埋め込まれていて、一連の物語が綴られている。このトラップを解くには、文中に登場する色と順番をメモすること。最深部の床には６色のスイッチが用意され、文章に登場した順に踏んでいけばクリアとなる。このように、文章の一部分だけに注目しなければ解けないトラップは今後も登場するぞ。



◀プレートに登場した順番で、各色のスイッチを踏もう。

[入手アイテム]

- ●まりょくアップル
- ●わんりょくアップル
- ●ラッキーカード
- ●ラッキーカード
- ●ミーディアム(アルスレート)



ケルベロス

LV:32／HP:480

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	半	ー	半	半	ー	ー

落：フルリヴァイブ
盗：せんそうアルニム



ミステリアスポット

LV:25／HP:320

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ラッキーカード
盗：ヒールベリー

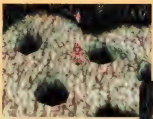
星の海から舞い降りた謎の力を持つガーディアン

空の贈り物

MAP 29

ここは、アシュレー帰還後にバスカーの長老から情報を聞いたあとに入れるようになる。場所自体はクレーターのど真ん中なので簡単に見つけられるが、ダンジョン内の構造は少し複雑。各MAPのつながりはもちろん、高低差に注意しよう。クリアルートは❶の穴からレバー横に落下して、レバー操作によってトビラⒿを開けばいい。また、ダンジョン内にはアーティファクトを使うためのアイテムが８種類隠されている。これらは属性魔法を使うための重要アイテムなので、すべて回収すること。

▶穴に飛び込まないとたどり着けない場所もあるので、MAPを見ながらプレイしよう。





◀上の穴からトラップの近くに落下すれば、クリアしたも同然。



トロール

LV:32／HP:750

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	半	弱	半	半	半	弱	無

落：ポーションベリー
盗：ミラクルベリー



モルドノーム

LV:31／HP:720

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	吸	ー	ー	ー

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ヒールベリー

[入手アイテム]

- ●しっぷうのつめ
- ●せんこうのいちげき
- ●だいちのうなり
- ●みずのささやき
- ●やみのひとなで
- ●ゆきのけっしょう
- ●らいめいのきば
- ●れっかのいかり
- ●ミーディアム（リグドブライト）

空の贈り物MAP※9

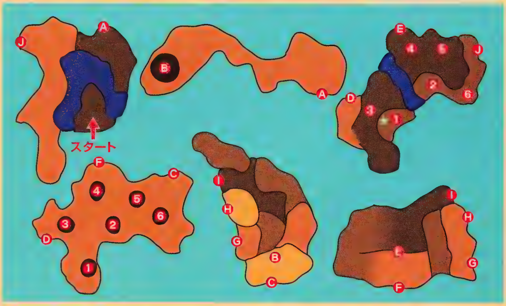
☆ブーカで宝をゲット！

このダンジョンで、アーティファクトが８つ手にはいることは上でも述べた。その中の１つ「ゆきのけっしょう」は、ブーカを使わないと取ることができない。下の写真で場所を確認しておこう。



◀この宝箱に「ゆきのけっしょう」がある。

▶ちなみにこの宝箱もブーカを使って取ることができる。



Checkpoint!

役割分担をしっかりと

DISC２に入ると敵も全体的に強くなってくるので、攻撃役と回復役をしっかりと分けておいたほうが、戦闘で苦労しないですむ。攻撃役はとうぜん、アシュレー、ブラッド、カノン。回復役はなんといってもガーディアンロア「ファーストエイド」を持っているティム！ この魔法は味方全体を回復することができるので、非常に便利なのだ。リルカは状況に応じて行動しよう。



◀回復する必要がなければ、弱点属性の魔法などで攻撃をしかけよう。



▲リルカはサポート系の魔法で援護してもＯＫ。

※８）MAP内の数字と英字はつながりを表す。また、MAP中の高低差は、低い地点は色濃く、高い地点ほど薄い色で示してある。



front mission 3

フロントミッション サード

フロントミッション サード

発売中	▶¥6,800 ▶スクウェア
S・RPG	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

必ず役立つデータの数々を一挙大公開!!

『FM3』攻略第3弾!! 今回もステージ攻略をはじめ、ヴァンツァー別データリストや全スキルデータなど情報満載でお届けするぞ。また、以前にも予告した通りネットワーク情報やアドレスの入手条件一覧も大公開!! どれも絶対に見逃せないレア情報ばかりなので、絶対にチェックしよう。


◀▲今回のデータリストを参考にゲームを進めよう！

CHECK POINT メンバー全員の熟練度を上げよう!

今回の攻略範囲では、特定のキャラクターが強制的に出撃させられるステージがいくつもある。そこで、どのキャラが出撃しても問題なく戦えるように、メンバー全員の武器熟練度を上げておくといいぞ。


▶シミュレーターで経験値を稼ごう。

アリサ編

ステージ27、33、36クリア後に新しいパーツや武器の購入、パーツの改造（HPはレベル5、属性防御や命中などはレベル3まで）が可能になる。なお、アリサ編では今回の攻略範囲で仲間になるキャラクターはいないうえ、逆にステージ35でリュウが仲間から外れてしまう。覚えておこう。

STAGE 27 高低差を利用しよう

線路の周りは高台になっていて、高低差を利用すれば戦闘を有利に展開できる。また、敵は前から順番に迫ってくるので、1体ずつ撃破しよう。

●グラップルM1×2
●レクソンM4F×3
●上風5型K×1


▲敵の武器は強力なので、盾を装備させよう。

STAGE 28 建物を活用しよう

グラップルM1（ユエ機）を倒すとステージクリア。マップ上には数多くの建物が並んでいるので、障害物として活用しながら戦おう。

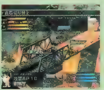
●20式装甲車×5
●グラップルM1×2
●レクソンM4F×1


▲建物の上から攻撃するのも有効な手段だ。

STAGE 29 上風5型に要注意!!

1番やっかいな敵は、上風5型。射撃武器では届かない位置にいるので、ミサイルで攻撃しよう。ミサイル弾もたくさん用意しておくこと。

●グラップルM1×2
●レクソンM4F×3
●上風5型K×3


▲伏持式列車のミサイルを使うのも1つの手。

STAGE 30 砲台を使おう!

要塞の上には砲台が4台設置されていて、そのうち2台にNPCが搭乗している。戦力的にこちらに分があるので、楽にクリアできるはずだ。

●レクソンM4F×3
●グラップルM1×3


▲HPが少なくなったら砲台に乗り換えよう。

STAGE 31 待ち伏せ作戦が有利

敵は右上に2体、左側に4体いる。まずは、右上の敵から倒すのが得策。左側の敵は橋の上で待ち伏せれば、1列に並ぶのでそのときに狙おう。

●グラップルM1×3
●レクソンM4F×3


▲こうすれば最小限のダメージですむのだ。

STAGE 32 長期戦は不利！

このステージは、和輝と亮五、ファムの3人で出撃。長期戦は不利なので、速攻で倒そう。なお、敵は無人兵器なので敵機を奪うのは不可能だ。

●上帝1型×3
●武徳3型×2


▲HPが低い上帝1型から先に倒したほうが楽。

STAGE 33 1体ずつ確実に倒せ

リュウと美穂は出撃不可能。ラン（鉄騎4型）がNPCとして、援護してくれる。前のステージと同じく、敵はすべて無人兵器だぞ。

●上帝1型×4
●武徳3型×2


▲ユニットは回収できないので、全部倒そう。

STAGE 34 敵の増援に注意せよ

1ターン目終了後に、天動3型と来迎1型が2体ずつ、上風5型が3体増援として出現する。左側にある建物の上で戦うのがベストだ。

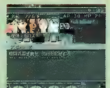
●冷河1型×1


▲この場所ならヘリ部隊も楽に倒せる。

STAGE 35 エマを守り抜け!!

敵を全滅させるか、エマ（NPC）が目標地点に到着するとクリア。逆にエマが倒されると敗北となるので、エマを攻撃される前に敵を倒そう。

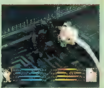
●冷河1型×1
●瞬王1型×2
●イマジナリーハンガー×3


▲このステージでリュウは仲間から外れる。

STAGE 36 ルカーヴを倒せ！

ルカーヴ機（冷河1型）を倒すとクリア。ルカーヴ機は自軍の正面にいるビルの上にいるので、ミサイルやグレネードで一気に倒してしまおう。

●冷河1型×3
●明天1型×4


▲ザコは無視して、ルカーヴだけを狙え！

STAGE 37 NPCを活用せよ

アリサが強制出撃となり、ハタリとグレゴリ（どちらもNPC）が援護してくれるぞ。左側の敵はNPCに任せて、右側の敵から倒していこう。

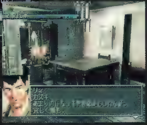
●瞬王1型×3
●太塔4型×3


▲グレネードを使われる前に太塔4型を倒せ！

エマ編

今回の攻略範囲で仲間になるキャラは３人。ステージ31クリア後にユン、ステージ33Ａクリア後にリィ、ステージ38Ａ、Ｂクリア後にリニーが仲間になるぞ。また、ステージ30クリア後に、新パーツの購入と改造（ＨＰはレベル４まで）が可能だ。さらに、ステージ34Ａ、Ｂをクリアしたあとで、ＨＰをレベル５まで改造することが可能。





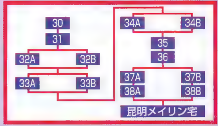
▲▶これで仲間になるキャラが全員そろうことになる。それぞれが得意とする武器の熟練度を上げ、ユニットも最高まで改造して、万全の状態で戦闘に挑もう！

CHECK POINT シナリオの分岐ポイントをチェック!!

これまでと同じく今回の攻略範囲でも、ある条件によってシナリオが右図のように分岐する。当然のことながら、ルートによってステージ構成が違うぞ。ただ、どちらのルートも戦闘の難度が高いので、油断は禁物。



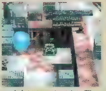
▲どちらのルートでも登場ユニットの種類はほとんど同じだ。



STAGE 30 地形を生かして戦え

２体のＮＰＣユニット（レクソンＭ４Ｆ）がこちらを援護してくれる。マップ上には障害物や段差のある場所が多いので、大いに活用しよう。

- 永塞３型×５
- アーバレン20×２

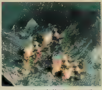


▲砲台はリフトで上に登ってから倒そう。

STAGE 31 敵の増援に注意!!

まずは、やっかいな59式輸送車を倒すのが得策。敵を３体倒すと、敵増援として上帝１型と武徳３型が１体ずつ出現するぞ。要注意!!

- 常強軍 歩兵×３
- 54式 兵車×２
- 59式 輸送車×２

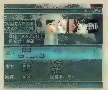


▲１カ所に密集するとグレネードの餌食に…。

STAGE 32A 防御属性は貫通が吉

敵の数が多いので、１体ずつ確実に倒していこう。敵はすべて貫通属性の武器を装備しているので、防御属性を耐貫通にしておこう。

- 上帝１型×４
- 武徳３型×２

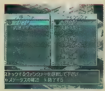


▲防御属性を耐貫通にしておくと楽に戦える。

STAGE 32B 基本に忠実に戦おう

敵を２体倒すと増援として、75式特兵車と上帝１型、武徳３型が１体ずつ出現する。上帝１型に乗るランは、スキルを多用してくるので要注意！

- 永塞３型×３



▲ユニットを回収するのも忘れないこと。

STAGE 33A リィを援護しよう!

リィがＮＰＣとして参戦。敵はリィを集中的に狙ってくるので、敵を近寄らせないように援護してあげよう。その際は明天１型から倒すといい。

- 瞬王１型×２
- 明天１型×２
- 冷河１型×２

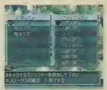


▲明天１型のミサイルは強力。早めに倒そう。

STAGE 33B リィと協力して戦え

ステージ構成や敵の数はＡルートとまったく同じ。ゲイティに乗ったリィ（ＮＰＣ）がこちらを援護してくれるので、協力して敵を倒そう。

- 瞬王１型×２
- 明天１型×２
- 冷河１型×２

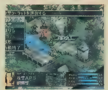


▲敵ユニットはどれも希少。必ず回収しよう。

STAGE 34A 敵を同士討ちさせろ

ジーニアムＭ０は、ある程度ダメージを与えると暴走し、同士討ちを始める。まずは、ジーニアムＭ０を暴走させ、周りの永塞３型を倒そう。

- ジーニアムＭ０×１
- 永塞３型×４



▲障害物も多いので、ぜひ利用しよう。

STAGE 34B ジーニアムを狙え!

ステージ構成はＡルートと同じ。こちらのルートでも、ジーニアムＭ０はＨＰが少なくなると暴走し、同士討ちを始めるので、利用しよう。

- ジーニアムＭ０×１
- 永塞３型×４



▲集中攻撃でジーニアムＭ０を暴走させろ！

STAGE 35 瞬王１型を先に倒せ

自軍の右側にいる２体の瞬王１型は、スキルを使ってくるので最初に倒そう。画面奥にいる明天１型は、ミサイルを使うので、接近戦が有利だ。

- 73式 特兵車×２
- 瞬王１型×３
- 明天１型×３



▲画面下の高台へ移動すれば、楽に戦えるぞ。

STAGE 36 敵を待ち伏せしよう

敵を１体倒すと、残る１体は撤退。その次のターンで、上帝１型が１体、天動３型が３体出現する。むやみに攻め込まず、待ち伏せしよう。

- グリレゼクス×１
- ウィスク×１



▲この辺りで敵を待ち伏せしよう。

STAGE 37A 堅実に迎撃せよ!

敵を１体（ヴァンツァー）倒すと増援としてラオペフィーア、ウィスク、ビーネドライが１体ずつ出現する。いずれも手強いので、油断は禁物。

- 大漢中軍 エージェント×４
- グリレゼクス×１
- ウィスク×１

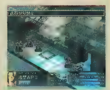


▲敵の出現位置はココ。よく覚えておこう。

STAGE 37B Ａルートとの違い

増援の出現位置が違うだけで、基本的なステージ構成はＡルートと同じ。エージェントはホセを狙ってくるので、早めに倒してしまおう。

- 大漢中軍 エージェント×４
- グリレゼクス×１
- ウィスク×１



▲こちらのルートでは、増援の出現位置はココ。

STAGE 38A 散開して戦おう!

リニーがＮＰＣとして参戦。また、グレネードを使う敵が４体もいるので、密集しないように戦おう。

- 常強軍 歩兵×３
- 59式 輸送車×１
- ウィスク×１
- 太塔４型×２



▲奥の太塔４型はミサイルで攻撃しよう。

STAGE 38B グレネードに注意!

Ａルート同様、グレネードに注意しつつ進軍すること。先に画面右側にいる輸送車を倒してから、左へ進軍しよう。

- 常強軍 歩兵×３
- 59式 輸送車×２
- ウィスク×１
- 太塔４型×２



▲ステージクリア後、リニーが仲間になるぞ。

フォーラムアドレス詳細データリスト

フォーラムアドレスの入手方法は、メールや人々との会話、特定の敵ユニットを倒すなど、実にさまざま。しかも、入手し損ねると2度と手に入らないアドレスも多いのだ。そこで、ここでは各フォーラムアドレスの入手方法を公開するぞ。これを参考にすべてのアドレスを入手しよう。



◀人々との会話によってアドレスを入手できる場合も多い。必ず1度は話しかけよう。

CHECK POINT ネットワークライフを楽しもう

特定のフォーラムでは、画像データや解析ソフトをダウンロードができたりと、いろいろなことが可能。ここでは、その中でも特徴的な2つのフォーラムを紹介するぞ。もちろん、このほかにも内容が充実したフォーラムがいくつもあるので、チェックしてみよう。

日本警察

交通安全ポスターの画像データをダウンロード可能。指名手配犯や尋ね人を見つけた場合、その内容を警察にメールで送信すると報奨金をもらえるぞ。



アーマードキンカクジ

解析ソフトなどのダウンロード可能なデータが充実したフォーラム。ストーリーが先に進むとダウンロードできるソフトが変わっているので、こまめにチェック!!



フォーラムアドレス入手条件一覧表

国名	組織名称	アドレス入手条件（アリサ編）	アドレス入手条件（エマ編）
日本	日防軍	ステージ3でヴァンツァーを撃墜する	ステージ1クリア後、市街地のプールバーで哲太と会話
	日防軍情報部	「日防軍組織図」を千里眼で画像解析する	「日防軍組織図」をピカレクスで画像解析する
	海洋都市開発事業部	国土交通省→本年度重点事業紹介→沖縄を読む	国土交通省→事業部→事業部紹介→沖縄を読む
	沖縄開発庁海洋都市開発部	霧島重工→事業部。事業部紹介→船舶〜を読む	霧島重工→本年度重点事業紹介→船舶〜を読む
	日本警察	美穂が仲間になる	ステージ7クリア後、横浜の整備工場で親父と会話
	公安調査庁	JBBN→特捜部秘密情報から侵入する	JBNN→特捜部秘密情報から侵入する
	アーマードキンカクジ	ステージ7クリア後に届くスペンダーからのメールを読む	ステージ7クリア後、アーマードキンカクジからのメールを読む
	NCS	アーマードキンカクジ→BBS1を読む	アーマードキンカクジ→BBS1を読む
	イグチ	日本警察→ごあいさつを読む	日本警察→ごあいさつを読む
	霧島重工	霧島重工の社内情報を読む	霧島重工の社内情報を読む
	霧島重工（特車事業部）	ゲーム開始直後のチュートリアルのあとに沖縄試験場で小池と会話	ゲーム開始直後のチュートリアルのあとに沖縄試験場で小池と会話
	霧島重工（秘）	小池からのメール②を読む	ステージ59クリア後、熊本基地作戦室で滝口と会話
オーストラリア	OCU軍	ステージ21でヴァンツァーを撃墜する	ステージ11で110式 陣陽を撃墜する
	OCU軍陸軍情報部	ステージ6をクリアする	ユンが仲間になる
	ロースパイト	ステージ38クリア後に届くCIUからのメールを読む	ステージ12クリア後、ロースパイトから届くメールを読む
	CIU	OCU陸軍情報部→CIU関連情報1を読む	OCU陸軍情報部→CIU関連情報1を読む
	レオノーラ	ステージ14でヴァンツァーを撃墜する	ステージ13Aクリア後、カーゴ内でOCU科学者と会話
	ジェイドメタル=ライマン	ステージ17でコードマーリーを撃墜する	ステージ8クリア後、フィリピンのダバオ酒場でサリアと会話
	ヴェルダ	ステージ11で戦車を撃墜する	ステージ11Bクリア後、パロポ市の酒場でタンと会話
	DCN	ステージ21クリア後、パタンガス酒場でコランと会話	ステージ12Aクリア後、シティ酒場でミラーと会話する
大漢中	大漢中政府公報	ステージ28クリア後、万安補給基地で常強軍兵士と会話	ステージ30クリア後、広州・点心でコランと会話
	ラーブヌイ大使館	ステージ35でIN部隊を撃墜する	ステージ54でRNヴァンツァーを撃墜する
	大漢中人民軍	ステージ8クリア後、潜水艦艦橋でオペレーターと会話	ステージ38クリア後、自動的に入手
	人民軍情報部	ステージ28の万安小屋でウェイと会話	ステージ31でヴァンツァーを撃墜する
	華蓮団	ステージ28クリア後に届くリンからのメールを読む	CIU→秘密情報ゲート→USN関連情報を読むorリンからのメールを読む
	大漢日報	ステージ27クリア後、万安酒場でスーリンと会話する	ステージ22クリア後、台北酒場でシュアンと会話
	上海鋼鉄公司	ステージ33クリア後、武漢ショップで主人と会話	ステージ44クリア後、武漢ショップでと会話
	鉄武帝重工公司	ステージ26orステージ28クリア後、万安ショップで主人と会話	ステージ30クリア後、広州ショップで主人と会話
	両虎ソフト	アミイカ→BBS3を読む	ステージ31クリア後、クアンユーと会話orアミイカ→BBS3を読む
	アミイカ	ステージ38クリア後、上海酒場でチャオと会話	ステージ50クリア後、南京酒家でリュカと会話
シンガポール	パペール	ステージ8クリア後、ダバオショップで主人と会話	ステージ19Aor17Bで110式 陣陽（ホセ機）を撃墜する
	マネーメイカー	ステージ24クリア後、台北酒場でチェンと会話	ステージ12クリア後、シティ市酒場でマネーメイカーと会話
USN	USN海軍	ステージ38クリア後、レベッカと会話	入手不可能
	FAI	ステージ19でレクソンM4F（デニス機）を撃墜する	デニスが仲間になる
	特殊放射線研究所	FAI→内部情報3を読む	FAI→内部情報3を読むorDNA構造図を千里眼で解析する
	サイナミックソフト	特殊放射線研究所→関係者用→1→1を読む	特殊放射線研究所→関係者用→1→1を読む
	イントレピッドスチュピッド	特殊放射線研究所→関係者用→1→3を読む	特殊放射線研究所→関係者用→1→3を読む
	ディアブルアビオニクス	ステージ23クリアorサイナミック→トピックス→ドライバー紹介を読む	サイナミック→トピックス→ドライバー紹介を読むorシビルのメール⑥を読む
EC	シュネッケ	ステージ36クリア後、上海ショップで主人と会話	ステージ37でルドルフ機を撃墜する
	センダー	ステージ36クリア後、上海酒場でムーアンと会話	ステージ37でレベッカ機を撃墜する
	呉竜	ステージ29でルドルフが同行することになったあと	ステージ19クリア後、ルドルフからのメールを読む
ラーブヌイ	バリラー農場	ステージ26クリア後に届くバリラー総帥からのメールを読む	リニーが仲間になる
インドネシア	ラーブヌイ国営科学研究所	FAI→内部情報4を読む	FAI→内部情報4を読むorシビルからのメール⑧を読む
フィリピン	フィリピン政府軍	ステージ8クリア後、反政府軍司令室にてバマラムと会話	入手不可能
	自由主義党	ステージ8クリア後、反政府軍司令室にてオペレーターと会話	入手不可能
	ルイスコンツェルン	ステージ24クリア後、ピトエフからのメール①を読む	ステージ38クリア後、バリラー総帥からのメールを読む

ヴァンツァー別詳細データリスト

今回紹介するヴァンツァーは6体。前号同様、パラメータや入手スキルなど、各ヴァンツァーのデータを詳しく紹介するぞ。また、これらのヴァンツァーは、いずれも便利なスキルを入手できるぞ。必ず覚えて戦闘を有利に展開しよう。

表の見方

表はユニットのパラメータとスキルデータの2つ。スキルデータの表内になる「発動確率」は、◎が高い、○が普通、△が低いことを表しています。また、「入手確率」はA～Dの4段階に分類され、Aになるほど入手困難となります。なお、表内の一番左にあるBはＢｏｄｙ、AはＡｒｍ、ＬはＬｅｇの略称となります。

CHECK POINT 特殊効果を持つCOMを装備!

今回の攻略範囲では、スキルの発動確率や連鎖確率がアップするなど、特殊効果が付加されたＣＯＭが購入可能になっている。「弾数ＵＰ」などの攻撃系のスキルを装備させた場合は、連鎖確率がアップするＣＯＭをヴァンツァーに装備させよう。また、「アームブレイク」などの発動確率が低いスキルなら発動確率がアップするＣＯＭを装備させるのが得策だ。





▲特殊効果を持つＣＯＭは値段が高いので、しっかり資金を稼ごう。◀ＣＯＭが違うだけでも、戦闘がぐっと楽になるぞ。ぜひとも、全員に装備させよう。

奇兵0型



Body	HP	452	重	42	出力	231
Arm	HP	284	重	20	命中率	×5%
Leg	HP	372	重	55	移動力	5

入手スキルの中では「Fallパンチ」が一番便利。このスキルが発動すると、敵に反撃されないまま戦闘が終了するので、格闘を得意とするキャラに覚えさせよう。性能も高いので、既存のパーツで十分戦えるぞ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	リベンジⅡ	効果	被弾ダメージを1.5倍にして返す				
	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	B	入手確率	△
A	スキル名	Fallパンチ	効果	敵を転倒させ、APを０に減らす				
	条件	格闘	容量	2	入手確率	C	入手確率	△
L	スキル名	DMGFix200	効果	201～400のダメージをすべて200にする				
	条件	全武器（防御）	容量	1	入手確率	C	入手確率	◎

瞬王1型



Body	HP	340	重	42	出力	254
Arm	HP	212	重	36	命中率	×10%
Leg	HP	280	重	43	移動力	3

全体的にバランスがとれており、出力がやや高め。射撃武器とミサイルを同時に装備させて、後方支援タイプとしてセットアップするといいぞ。また、「スナイプＢｏｄｙ」はかなり使えるので、オススメ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	敵回避無効	効果	敵の回避改造を無効にする				
	条件	グレネード除く武器	容量	3	入手確率	B	入手確率	○
A	スキル名	スナイプBody	効果	すべての攻撃がBodyに集中する				
	条件	連射武器	容量	3	入手確率	A	入手確率	△
L	スキル名	回避MAX	効果	回避改造をMAXにした状態で戦う				
	条件	肩武器除く武器	容量	3	入手確率	B	入手確率	○

鉄騎4型



Body	HP	312	重	43	出力	287
Arm	HP	196	重	44	命中率	×12%
Leg	HP	256	重	44	移動力	5

バランスタイプのユニットで、全体的に性能が高い。ただ、ＨＰが低いアームだけは、ほかの格闘タイプのアームと交換するといいだろう。瞬王１型と同じく、「スナイプＬｅｇ」が便利なので、絶対入手しよう。

入手スキル一覧表

B	スキル名	敵属防２	効果	敵の属性防御改造2DOWN				
	条件	グレネード除く武器	容量	2	入手確率	B	入手確率	○
A	スキル名	スナイプLeg	効果	すべての攻撃がLegに集中する				
	条件	連射武器	容量	3	入手確率	A	入手確率	△
L	スキル名	堅守後攻Ⅱ	効果	敵に先攻をゆずるが、ダメージを８割カットする				
	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	B	入手確率	○

武徳3型



Body	HP	464	重	39	出力	206
Arm	HP	292	重	15	命中率	×5%
Leg	HP	384	重	59	移動力	6

典型的な格闘タイプのユニット。ただ、レッグがホバータイプなので、基本的には２脚タイプのものを装備させたほうが得策。あと、両腕に格闘武器を装備させ、「ダブルパンチⅡ」を登録すれば完璧だ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	敵命中２	効果	敵の命中改造2DOWN				
	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	B	入手確率	○
A	スキル名	ダブルパンチⅡ	効果	左右連続格闘攻撃。両腕異なる格闘武器で発動する				
	条件	格闘	容量	3	入手確率	C	入手確率	△
L	スキル名	敵熟練３	効果	敵の武器熟練度3DOWN				
	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	B	入手確率	○

明天1型



Body	HP	292	重	60	出力	344
Arm	HP	184	重	45	命中率	×12%
Leg	HP	240	重	18	移動力	2

ＨＰが低く、出力が非常に高い後方支援タイプのユニット。入手スキルも便利なモノばかりなので、できるだけ早い段階で手に入れたいところ。今回の攻略範囲で頻繁に登場するので、チャンスを見逃すな!!

入手スキル一覧表

B	スキル名	属防MAX	効果	属性防御改造をMAXにして、全属性対応防御をとる				
	条件	肩武器除く武器	容量	3	入手確率	B	入手確率	○
A	スキル名	ランダムブレイク	効果	敵のどこかのパーツを絶対破壊				
	条件	単射、格闘、ミサイル	容量	4	入手確率	A	入手確率	△
L	スキル名	アンチスキル	効果	敵のバトルスキルを発動不可能にする				
	条件	グレネード除く武器	容量	1	入手確率	B	入手確率	○

冷河1型



Body	HP	464	重	39	出力	206
Arm	HP	292	重	15	命中率	×5%
Leg	HP	384	重	59	移動力	6

瞬王１型と同じ格闘タイプのユニット。入手スキルも格闘戦向けのものが多いので、３つとも覚えさせるのが理想的だ。なお、「包囲格闘」は、標的が自機を含めた３機に隣接した状態でないと発動しないぞ。

入手スキル一覧表

B	スキル名	絶対先攻Ⅲ	効果	不利な条件なしに、絶対先攻になる				
	条件	肩武器除く武器	容量	2	入手確率	B	入手確率	○
A	スキル名	シールドAtkⅢ	効果	シールドで敵をぶんなぐり、超特大ダメージ				
	条件	格闘	容量	3	入手確率	B	入手確率	△
L	スキル名	包囲格闘	効果	３機で敵を包囲し、格闘武器で攻撃する				
	条件	グレネード除く武器	容量	3	入手確率	A	入手確率	○

バトルスキル詳細データリスト

ここでは、これまでに紹介したすべてのスキルデータを大公開しよう。この表を見れば、お目当てのスキルも一目瞭然!! なお、表はスキルから入手できるユニットや条件などを逆引きする形になっているぞ。

CHECK POINT 敵の特徴に応じてスキルを登録!

スキルはただ強力なものを登録するのではなく、スロット数や発動率なども考えて行おう。また、敵の特徴に合わせて登録することも重要だ。例えば、HPが高い敵がいるステージでは「人間DMGⅠ」を設定するという具合に。敵の特徴を把握して設定すれば、ステージクリアがグンと楽になるぞ。



▲スキルは全部で93種類。できるだけ多くのスキルを覚えさせて、臨機応変に登録しよう。

バトルスキル一覧表

スキル名	効果	機体名	パーツ	発動条件	入手難	発動率	容量
ALLorNO	発射した弾が全弾命中するか、全弾はずれる	108式 強警	Arm	連射武器のみ	C	△	1
AP3割Cut	消費AP3割節約	キャセルM2	Leg	グレネード除く武器	C	○	1
AP6割Cut	消費AP6割節約	111式 春陽	Leg	グレネード除く武器	B	○	2
Armブレイク	敵Armを絶対破壊	109式 炎陽	Arm	単射、格闘、ミサイル	A	△	4
Bodyガード	Bodyへの攻撃をArmでガードする	PAW2プロウブ	Leg	全武器（防御）	C	◎	1
DMGFix100	101～200のダメージをすべて100にする	108式 強警	Leg	全武器（防御）	D	○	1
DMGFix200	201～400のダメージをすべて200にする	奇兵0型	Leg	全武器（防御）	C	◎	1
DMGFix400	401～800のダメージをすべて400にする	111式 春陽	Body	全武器（防御）	B	◎	1
Fallショット	敵を転倒させてAPを1／2に減らす	PAW1パーレイ	Arm	射撃武器	C	△	1
Fallパンチ	敵を転倒させてAPを0に減らす	奇兵0型	Arm	格闘	C	△	2
Hit&Away	攻撃して、反撃されずに逃げる	110式 陣陽	Leg	肩武器除く武器	C	△	2
Legブレイク	敵Legを絶対破壊	フォーラM12A	Arm	単射、格闘、ミサイル	A	△	4
アンチDMG20	20以下のダメージをすべて0にする	天動3型	Leg	全武器（防御）	D	◎	1
アンチDMG40	40以下のダメージをすべて0にする	ラオペフィーア	Leg	全武器（防御）	C	◎	2
アンチDMG80	80以下のダメージをすべて0にする	永塞3型	Leg	全武器（防御）	B	◎	3
アンチスキル	敵のバトルスキルを発動不可能にする	明天1型	Leg	グレネード除く武器	B	○	1
アンチブレイク	パーツ破壊をHP1で耐える	109式 炎陽	Leg	全武器（防御）	D	◎	1
イジェクトパンチ	敵パイロットを強制排出させる	天動3型	Arm	格闘	C	△	1
エスケープ	どこかのパーツが破壊されそうになると戦闘から逃げる	フォーラM12A	Leg	全武器（防御）	C	◎	1
オートマシンⅠ	パイロット気絶時に、自動攻撃を開始する	109式 炎陽	Body	肩武器除く武器	D	◎	1
オートマシンⅡ	パイロット気絶時に、自動攻撃を開始する。その後、気絶状態を回復	PAW2プロウブ	Body	肩武器除く武器	D	◎	2
シールドAtkⅠ	シールドで敵をぶんなぐり大ダメージをあたえる	ゼロス	Arm	格闘	C	△	1
シールドAtkⅡ	シールドで敵をぶんなぐり特大ダメージをあたえる	ラオペフィーア	Arm	格闘	B	△	2
シールドAtkⅢ	シールドで敵をぶんなぐり超特大ダメージをあたえる	冷河1型	Arm	格闘	B	△	3
ズームⅠ	集中力を上げ、命中率1.2倍UPの攻撃をする	107式 強盾	Body	グレネード除く武器	C	△	1
ズームⅡ	集中力を上げ、命中率1.5倍UPの攻撃をする	レクソンM4F	Body	グレネード除く武器	C	△	2
ズームⅢ	集中力を上げ、命中率2倍UPの攻撃をする	グリレゼクス	Body	グレネード除く武器	B	△	3
スタンパンチ	敵パイロットを気絶させる	キャセルM2	Arm	格闘	C	△	1
スナイプAny	すべての攻撃がどこかのパーツに集中する	グリレゼクス	Arm	連射武器のみ	A	△	3
スナイプArm	すべての攻撃がArmに集中する	ビーネドライ	Arm	連射武器のみ	B	△	3
スナイプBody	すべての攻撃がBodyに集中する	瞬王1型	Arm	連射武器のみ	A	△	3
スナイプLeg	すべての攻撃がLegに集中する	鉄騎4型	Arm	連射武器のみ	A	△	3
タックルⅠ	総重量を乗せて敵に体当たりし、大ダメージをあたえる	ゼニスレヴ	Body	格闘	C	△	1
タックルⅡ	総重量を乗せて敵に体当たりし、特大ダメージをあたえる	天動3型	Body	格闘	B	△	2
タックルⅢ	総重量を乗せて敵に体当たりし、超特大ダメージをあたえる	ラオペフィーア	Body	格闘	B	△	3
ダブルアサルト	射撃&格闘で左右連続攻撃	ゼニスレヴ	Arm	格闘&射撃	C	△	2
ダブルショットⅠ	左右連続射撃攻撃。両腕同じ射撃武器で発動	PAW2プロウブ	Arm	両腕同射撃	C	△	2
ダブルショットⅡ	左右連続射撃攻撃。両腕異なる射撃武器で発動	上帝1型	Arm	両腕異射撃	C	△	2
ダブルパンチⅠ	左右連続格闘攻撃。両腕同じ格闘武器で発動	グラップルM1	Arm	両腕同格闘	C	△	2
ダブルパンチⅡ	左右連続格闘攻撃。両腕異なる格闘武器で発動	武徳3型	Arm	両腕異格闘	C	△	2
チャフ	ミサイルで攻撃された際に混乱を誘発させる	ドレーグM2C	Body	全武器（防御）	B	◎	1
デッドマシン	パーツが破壊されても反撃可能	ジーニ	Leg	全武器	C	◎	1
パニックショット	敵パイロットを混乱させる	メレディンM1	Arm	射撃武器、ミサイル	C	△	1
ひんし攻撃	ユニットが危険状態のときに武器熟練度がUPする	グリレゼクス	Leg	グレネード除く武器	D	△	1
ミサイル乱撃	残りのミサイル弾をすべて撃ち尽くす	ウィスク	Arm	ミサイル	C	△	1
ランダムブレイク	敵パーツのどれかを絶対破壊	明天1型	Arm	単射、格闘、ミサイル	A	△	4
リベンジⅠ	被弾ダメージを1.2倍にして返す	110式 陣陽	Body	肩武器除く武器	C	△	1
リベンジⅡ	被弾ダメージを1.5倍にして返す	奇兵0型	Body	肩武器除く武器	B	△	2
リベンジⅢ	被弾ダメージを2倍にして返す	ゲイティ	Body	肩武器除く武器	B	△	3
リベンジセイム	パーツが破壊されたら、敵の同じパーツを破壊する	111式 春陽	Arm	肩武器除く武器	C	△	4

スキル名	効果	機体名	パーツ	発動条件	[illegible]	[illegible]	[illegible]
回避１↑	回避改造１UPした状態で戦う	PAW1パーレイ	Leg	肩武器除く武器	C	△	1
回避２↑	回避改造２UPした状態で戦う	ウィスク	Leg	肩武器除く武器	B	○	2
回避MAX	回避改造MAXにした状態で戦う	瞬王１型	Leg	肩武器除く武器	B	○	3
格援護要請	味方に格闘援護要請をする	永塞３型	Body	射撃	D	○	3
格闘力UPⅠ	格闘力を1.2倍にして攻撃する	108式 強襲	Body	格闘	C	△	1
格闘力UPⅡ	格闘力を1.5倍にして攻撃する	キャセルM２	Body	格闘	B	△	2
格闘力UPⅢ	格闘力を２倍にして攻撃する	グラップルM１	Body	格闘	B	△	3
緊急避難	ユニットが破壊されたら、パイロットを緊急脱出させる	フォーラM12A	Body	肩武器除く武器	D	◎	1
経験値２倍	入手熟練経験値が２倍になる	ドレーグM２C	Leg	グレネード除く武器	C	◎	1
経験値３倍	入手熟練経験値が３倍になる	上帝１型	Leg	グレネード除く武器	B	○	2
経験値４倍	入手熟練経験値が４倍になる	ビーネドライ	Leg	グレネード除く武器	B	○	3
堅守後攻Ⅰ	敵に先攻を譲るが、ダメージを５割カットする	107式 強盾	Leg	肩武器除く武器	C	○	1
堅守後攻Ⅱ	敵に先攻を譲るが、ダメージを８割カットする	鉄騎	Leg	肩武器除く武器	B	○	2
射援護要請	味方に射撃援護要請をする	レクソンM４F	Arm	格闘	D	○	3
熟練１↑	自分の武器熟練度が１ポイントUPした攻撃をする	メレディンM１	Leg	グレネード除く武器	C	△	1
熟練２↑	自分の武器熟練度が２ポイントUPした攻撃をする	グラップルM１	Leg	グレネード除く武器	B	△	2
熟練３↑	自分の武器熟練度が３ポイントUPした攻撃をする	来迎１型	Leg	グレネード除く武器	B	△	3
人間DMGⅠ	敵パイロットに大ダメージをあたえる	ドレーグM２C	Arm	グレネード除く武器	C	△	1
人間DMGⅡ	敵パイロットに特大ダメージをあたえる	来迎１型	Arm	グレネード除く武器	B	○	2
人間DMGⅢ	敵パイロットに超特大ダメージをあたえる	ジーニ	Arm	グレネード除く武器	B	△	3
絶対先攻Ⅰ	先攻を取れるが、受けるダメージが通常の1.4倍	ゼニスレヴ	Leg	肩武器除く武器	C	○	1
絶対先攻Ⅱ	先攻を取れるが、受けるダメージが通常の1.2倍	ゼロス	Leg	肩武器除く武器	B	○	2
絶対先攻Ⅲ	不利な条件なしに先攻をとれる	冷河１型	Body	肩武器除く武器	B	○	3
属防１↑	属性防御改造が１UPして、全属性対応防御をとる	ジーニ	Body	肩武器除く武器	C	○	1
属防２↑	属性防御改造が２UPして、全属性対応防御をとる	来迎１型	Body	肩武器除く武器	B	○	2
属防MAX	属性防御改造MAXにして、全属性対応防御をとる	明天１型	Body	肩武器除く武器	B	△	4
弾数UPⅠ	発射弾数1.2倍	107式 強盾	Arm	連射武器のみ	C	△	1
弾数UPⅡ	発射弾数1.5倍	110式 陣陽	Arm	連射武器のみ	B	△	2
弾数UPⅢ	発射弾数２倍	永塞３型	Arm	連射武器のみ	B	△	3
敵回避１↓	敵の回避改造を１DOWNさせる	ゼロス	Body	グレネード除く武器	C	○	1
敵回避２↓	敵の回避改造を２DOWNさせる	ビーネドライ	Body	グレネード除く武器	B	○	2
敵回避無効	敵の回避改造を無効化する	瞬王１型	Body	グレネード除く武器	B	○	3
敵熟練１↓	敵の武器熟練度を１DOWNさせる	レクソンM４F	Leg	肩武器除く武器	C	○	1
敵熟練２↓	敵の武器熟練度を２DOWNさせる	ゲイティ	Leg	肩武器除く武器	B	△	2
敵熟練３↓	敵の武器熟練度を３DOWNさせる	武徳３型	Leg	肩武器除く武器	B	○	3
敵属防１↓	敵の属性防御改造を１DOWNさせる	メレディンM１	Body	グレネード除く武器	C	○	1
敵属防２↓	敵の属性防御改造を２DOWNさせる	鉄騎４型	Body	グレネード除く武器	B	○	2
敵属防無効	敵の属性防御改造を無効化する	ウィスク	Body	グレネード除く武器	B	○	3
敵命中１↓	敵の命中改造を１DOWNさせる	PAW1パーレイ	Body	肩武器除く武器	C	○	1
敵命中２↓	敵の命中改造を２DOWNさせる	武徳３型	Body	肩武器除く武器	B	○	2
敵命中無効	敵の命中改造を無効化する	上帝１型	Body	肩武器除く武器	B	○	3
包囲格闘	３機で敵を包囲し、格闘武器で集中攻撃する	冷河１型	Arm	格闘	A	△	3
包囲射撃	味方３機で敵を包囲し、射撃武器で集中攻撃する	ゲイティ	Arm	射撃武器	A	△	3

電撃特選 タイプ別オススメセットアップ講座!!

ユニットの種類が大幅に増えて、パーツの組み合わせに悩んでいないかな？　ここでは、そんな人のために電撃編集部がオススメするセットアップの一例を紹介するぞ。



▲右の例をもとにユニットをカスタマイズしてみよう。

格闘タイプ

最前線で戦う格闘タイプには、とにかくHPが高いパーツを装備させよう。また、格闘武器は射撃武器に対して、必ず後攻になるので「絶対先攻」が必須。攻撃力重視の「ダブルパンチ」や攻守ともに優れた「シールドAtk」などのスキルもオススメ。



Body	グラップルM１
Arm	武徳３型
Leg	ゼロス

射撃タイプ

射撃タイプは、命中率を重視したセットアップが基本。上帝１型やレクソンM４Fなど、命中率が14％のアームを装備させよう。そのほかのパーツは、HPが高いものを装備させればOK。スキルは、「ダブルショットⅠorⅡ」が一番オススメだ。



Body	109式炎陽
Arm	上帝１型
Leg	キャセルM２

遠方支援タイプ

ミサイルやグレネードを主力とするので、出力が高いボディを装備させよう。また、弾を補充するために、アイテム収容型のバックパックが必須。同時に回復アイテムも用意すれば完璧だ。スキルは「～ブレイク」や「熟練１↑」などがいいだろう。



Body	ドレーグM２C
Arm	フォーラM12A
Leg	来迎１型

トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

いよいよダンジョン最深部にトライするキミに贈る

転ばぬ先のお役立ち攻略

SCOOP! 今回は商人だけじゃない！

なんとトルネコが転職する！

不思議のダンジョンをクリアしたあとに魔法屋へ行くと、店主のレミィが転職をさせてくれるようになる。選べる職業は戦士と魔法使いの2種類。それぞれ使えるアイテムが制限されるなどの特徴があり、さらに各職業でしか挑戦できないダンジョンも用意されているぞ。

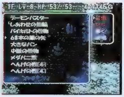


▲転職したあとに、商人に戻ることもできるぞ。



多彩な呪文が魅力だ！「魔法使い」

HPを消費して使う呪文を操り、ダンジョンを突き進んでいく職業がこの魔法使いだ。満腹度をまったく消費しないが、HPの回復が遅いという特徴を持っている。武器や盾を装備できないので、杖や草、巻物を使って遠距離から敵にダメージを与えていく戦法が必要となってくるぞ。



◀矢は、装備することも撃つこともできないので注意しよう。

〈主な特徴〉
- ●武器・盾・矢が装備できない
- ●満腹度を消費しない
- ●HPの回復が遅い
- ●呪文が使える（HPを消費）

ちから自慢のテクニシャン「戦士」

いろいろな技を駆使して、力強い攻撃で敵をなぎ倒していくのが戦士だ。技には敵の攻撃を無効化するものなどユニークなものが多く用意されており、この職業ではすべての技をコレクションする楽しみもあるぞ。なお、HPの回復は早いが、満腹度の消費も早いという特徴がある。



▲指輪と巻物、杖は使えないが、投げることは可能。

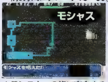
〈主な特徴〉
- ●技が使える●指輪が装備できない
- ●HPの回復が早い●満腹度の消費が早い
- ●巻物・杖が使えない（投げるのは可能）

特殊能力 呪文 はHPを消費して使う！

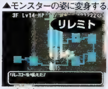
呪文はレベルアップするたびに覚えていく。周囲8方向に同時攻撃できるなど便利なものばかりだが、使うとHPを消費するぞ。また、ベギラゴンなどの強力な呪文は大量のHPを消費する。魔法使いはHPの回復が遅いので、残りHPには特に注意して使おう。なお、いったんダンジョンから出たら、呪文は最初から覚えなおすことになるので注意。



▲前3方向にダメージ15～30。

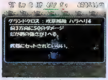


▲モンスターの姿に変身する。

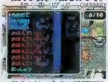


▲ダンジョンから脱出できる。

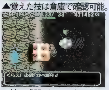
特殊能力 技 は武器・盾につけて使う！



▲強力な攻撃の技もあるぞ。



▲覚えた技は倉庫で確認可能。



▲技で武器がつるはしに。

戦士になると使える技は、武器や盾につけることで効力を発揮する。覚える条件は、レベルアップする、まどわし状態になる、というようにさまざま。なかには「ワナを何度も攻撃していると覚える」というように特殊な状況でないと覚えないものもあるぞ。なお、技は武器や盾によってつけられる種類が異なっており、一度覚えるとダンジョンを出ても忘れることはない。



今回はゲームをクリアしたあとに待っているお楽しみ要素を大公開。さらに、ダンジョン攻略に役立つ、とっておきのデータ集を紹介するぞ。重要な情報がつまったこのデータ集、冒険に出かけるときは忘れずに持っていくべし！

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶チュンソフト／エニックス
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

トルネコ Q A

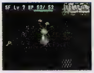
主に投げて使う火薬壺だが、アイテムを入れることもできる。しかし、アイテムを入れたまま投げると、中のアイテムは壺といっしょに消滅してしまうのだ。火薬壺のいちばん効果的な使い方は、保存の壺の代わりとして使うこと。売りたいアイテムを壺ごとお店で売ってしまえば、ムダなく換金することができるのだ。ちなみに、保存の壺とは違い、いったん入れたアイテムは倉庫に戻らないと取り出せないので注意しよう。



転ばぬ先のお役立ち攻略 VOL.1 未識別アイテムの簡単識別法

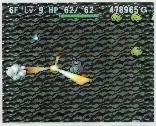
ダンジョン内で手に入るアイテムのなかには、「まるい壺」「クリの杖」といった未識別のアイテムもある。インパスの巻物などを使えば識別できるのだが、いつも都合よくこれらのアイテムを持っているわけではない。ここでは、未識別のアイテムのなかでも壺と杖を簡単に識別できる方法を紹介するぞ。なお○○○のアイテム名はまだ秘密。自分の目で確かめよう。

▼水晶に振っても識別できるが、自分の危機になる場合があるのでオススメできない。

▶未識別の壺や杖の正体をつかむことが攻略のカギ。

杖の場合



未識別の杖は、敵に向けて振ってみて、そのときの反応によって識別することができる。なかにはHPの最大値をアップさせてしまうなど、敵を有利にしてしまうものもあるので、実験相手にはなるべく弱い敵を選ぶのが原則。なお、○○○○○○の杖は複数の効果がランダムで発動するので、2回以上振ってみないと判別できない。2回振って、1回目と違う効果が発動したら、間違いなく○○○○○○の杖なのだ。

杖の判別法

●杖を使ったときの反応	●杖の正体
相手が25のダメージを受けた（相手がアンデッド系でない場合）	いかずちの杖
相手を吹き飛ばし、ダメージを5与えた	ふきとばしの杖
相手が混乱した	メダパニの杖
相手を眠らせた	ラリホーの杖
相手と自分の場所が入れ替わった	場所替えの杖
相手をワープさせた	バシルーラの杖
相手の防御力を下げた	ルカニの杖
相手のグラフィックが青くなり、逃げ出した	おびえの杖
相手を違うモンスターに変身させた	へんげの杖
相手のHPを回復、もしくはHPの最大値アップ（アンデッド系除く）	ホイミの杖
相手をにせ神父に変身させた	身代わりの杖
相手をアイテムに変身させた	モノカの杖
相手を分裂させ、1体増やした	○○の杖
2ターンに1回しか行動しなくなった	○○○○の杖
相手をワープさせ、さらに眠らせた	○○○○の杖
反応がない	封印の杖
効果が相手に向かっていくグラフィックが出現しない	転ばぬ先の杖
自分のHPが、現在値の半分になった	○○○の杖
相手をワープさせて、さらにかなしばりの状態にする	○○○○○○の杖

壺の場合




壺の識別はまず中を見ることから始まる。中に「アレ」が入っていたら、とうぞくの壺か回復の壺。この2つは一度使ってみれば正体が判明するぞ。何も入っていない場合は、未識別の杖を入れてみること。そのときの結果と下記の表を見比べれば、壺を識別できるのだ。なお下記の表の④「投げてみる」は、あくまでも最終手段。投げると壺は割れてしまうし、○○壺も保存の壺と同じように使えるので、③で判別できなかったらそのままにしておくほうが賢明。

▼◀火薬壺は、ワナで転んだときに落としてしまうと、爆発することがあるので注意しよう。

壺の判別法

●壺を使ったときの動作	●壺の正体
①中を見る	
・「アレ」が入っていたら	回復の壺
	とうぞくの壺
②未識別の杖を入れる	
・ほかのアイテムに変化したら	○○○の壺
・識別したら	○○○○の壺
・消え去ったら	倉庫の壺
③同じ未識別の杖を入れる	
・中に1つしか入っていないなら	合成の壺
④投げてみる	
・割れて中身が出たら	保存の壺
・爆発したら	火薬壺

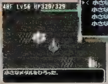


王様が小さなメダル集めを!?

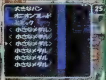
『ドラクエ』シリーズでは、小さなメダルというアイテムを集めてある王様に渡すと、レアアイテムと交換することができた。実はこの小さなメダルは、『トルネコ2』にも登場するのだ。国中が不思議のダンジョン化した事件を解決すると、王様は小さなメダルを集めていることをトルネコに告白し、小さなメダル20枚とレアアイテム・メタルキングの剣を交換してくれるようになるぞ。



▶20枚集めるともらえるメタルキングの剣は、どんな剣なのだろうか？



▼小さなメダルは、ダンジョンの奥深くで手に入るぞ。



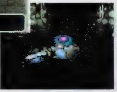
▲絶対にお店で売るべからず。



転ばぬ先のお役立ち攻略 VOL.2 やっかいな17のワナ大解析

『トルネコ2』には全部で17種類のワナが登場する。ここでは、それぞれのワナを作動させるとどうなるかを、17種類すべて紹介するぞ。これらのワナは、武器を空振りするか、めぐすり草やシャドウの指輪を使うことで発見・回避することができる。特にモンスターハウスには多く隠されているので、武器を振りながら慎重に移動するようにしよう。





▲部屋の中をダッシュ移動すると、気づかずにワナに乗ってしまうことがあるので注意。

▶ワナで混乱したら、その場で空振りし続けるのがベター。

	落石。石が頭の上に落下してきて、ダメージを5受ける	トラバサミ。数ターン移動不能になる。攻撃とアイテム使用は可能
	鉄球。飛んできて吹き飛ばされ、さらにダメージを5受ける	まどわし。アイテム、敵、などが正しく見えなくなる
	地雷。HPが半分に、周囲8方向のアイテムと敵を消滅させる※	召喚。そのフロアにいる敵を数体、周囲に呼び寄せてしまう
	眠りガス。踏むとガスが吹き出し、数ターン眠り込んでしまう	踊り。踏むと6ターンの間、「踊り」の状態に。口は使える
落とし穴。ダメージを5受け、1階下のフロアに直行となる	回転盤。乗ると目が回り、「混乱」の状態になってしまう	酸。酸が吹き出し、装備している盾の防御力が－1される
ワープ。踏むと同じフロアのどこかにワープさせられる	毒の矢。飛んできてダメージを5受け、さらにちからが－1	装備中の武器、盾、指輪、矢が、呪われたものでもすべて外れる
転び石。つまずいて、持っているアイテムをばらまいてしまう	泥。持っているパンがくさる。ただし、壺の中のパンはくさらない	ボミオス。動きが遅くなり、2ターンに1回しか行動できなくなる

※ただしフレイムは増える。

トルネコ Q A

ミミックは、ダンジョン内のお店でアイテムに化けて潜んでいる嫌な敵。実はこのミミックは、地上に持ち帰り倉庫に入れることができるのだ。方法は、へんげの壺にアイテムを入れてミミックになったときに、壺を割らずに持ち帰り、壺を割って中のアイテムをそのまま倉庫に入れるだけだ。ちなみに、ミミックは売っても1Gにしかならない。大切に取っておいてもあまり意味はないので、さっさと売り払ってしまおう。



転ばぬ先のお役立ち攻略 vol.3

モンスター&アイテム一覧表 最速版

ここでは、特に注意したいモンスターとアイテムの買値&売値を、どどーんと大紹介するぞ。ダンジョン内のお店で売っているアイテムのなかには、未識別のものも存在する。この表を参考にすれば、売値から正体を推測することもできるぞ。一部のアイテムなどは名前を隠しているものがある。そのアイテムの名前はキミの手で確かめよう。また、アイテムの中には存在自体を秘密にしているものもあるぞ。

要注意モンスター

名前	HP	経験値	場所	特徴
ゆうれい	HP：7	経験値：6	場所：屋・ト・不	ランダムに動き回り、壁をすり抜けられる
ファーラット	HP：20	経験値：20	場所：屋・迷・不	追うと逃げ、追いつめると先制攻撃してくる
リリパット	HP：10	経験値：8	場所：屋・迷・不	一直線に並ぶと矢で攻撃してくる。倒すと木の矢が出現することがある
スモールグール	HP：14	経験値：7	場所：城・ト	攻撃を加えると、分裂することがある
ぐんたいアリ	HP：15	経験値：13	場所：墓・火・不	壁を壊してマップの形を変えてしまう。仲間を呼ぶことがある
おばけきのこ	HP：15	経験値：10	場所：墓・迷・不	毒の攻撃で、こちらのちからを下げることがある
フレイム	HP：18	経験値：11	場所：火・不	アイテムを投げつけても燃やされてしまう。地雷で増えることがある
トロル	HP：30	経験値：30	場所：火・不	1ターンの間、ちからをためて、強烈な一撃を加えてくる。次のターンをやり過ごせば無効
うごくせきぞう	HP：23	経験値：25	場所：火・不	隣り合うまで動き出さないので石像と区別がつかない
マドハンド	HP：30	経験値：35	場所：火・不	トルネコをつかんで移動不能にする。仲間を呼ぶこともある
ダンスキャロット	HP：18	経験値：15	場所：迷・不	踊らせる特殊能力を持つ
イエティ	HP：17	経験値：30	場所：迷・不	必ず4体で出現し、攻撃するまで行動しない。1ターンで2回移動する
バーサーカー	HP：35	経験値：55	場所：迷・不	ほかの敵を倒し、勝手にレベルアップする
がいこつ剣士	HP：40	経験値：55	場所：迷・不	装備している盾を弾きとばすことがある
ベビーサタン	HP：20	経験値：20	場所：ト・不	アイテムを盗んで、同じフロアのどこかにワープして逃げる
ブラウニー	HP：16	経験値：14	場所：屋・火	1ターンの間、力をためて、攻撃してくることがある。次のターンをやり過ごせば無効
わらいぶくろ	HP：15	経験値：6	場所：城・火・迷・不	お金を盗んで、同じフロアのどこかにワープして逃げる。倒すと必ずお金を落とす
アイアンタートル	HP：18	経験値：20	場所：火・迷・不	2ターンに1回しか行動しないが、攻撃力は高い。ヒット&アウェーで倒そう
オニオーン	HP：5	経験値：5	場所：迷	1ターンに2回移動する。倒すとパンが出現することがある
マミー	HP：17	経験値：15	場所：屋・迷	包帯を伸ばして攻撃してくる。防御力、攻撃力が高い
ガニラス	HP：24	経験値：20	場所：迷・不	防御力が高く、攻撃力も高い
キメラ	HP：21	経験値：36	場所：迷・不	特殊能力は持っていないが、攻撃力は高い
シャーマン	HP：33	経験値：85	場所：迷・不	装備中の武器や盾を呪ったり、仲間を呼んでいっせいに攻撃してきたりする
くさった死体	HP：30	経験値：45	場所：迷・不	装備中の盾をサビさせる「くさった液」攻撃を仕掛けてくる。直接攻撃はしてこない

[武器]

値段は強化していない状態のもので、攻撃力が＋1されることにカッコ内の金額が上乗せされて売買される。

名前	売値	買取	備考
こんぼう	300(15)	100(5)	攻撃力2。ないよりはましといった程度の武器
金の剣	4000(200)	2000(100)	攻撃力3。攻撃力は低いが高く売れる
銅の剣	700(35)	300(15)	攻撃力5。値段のわりには攻撃力が高い
鋼鉄の剣	3000(150)	1500(75)	攻撃力9。ノーマルな武器の中では、攻撃力はなかなか
鉄の斧	900(45)	400(20)	攻撃力7。値段もそこそこ、攻撃力もそこそこの特徴のない武器
つるはし	800(20)	400(10)	攻撃力1。壁を掘ることができるが、壊れることもある
ドラゴンキラー	3600(90)	1200(30)	攻撃力8。ドラゴンへのダメージ2倍
はぐれメタルの剣	7000(350)	2000(100)	攻撃力12。「ドラクエ」では有名だが、今回はあまり目立たない
○○○の○○○○○	15000(750)	4000(200)	攻撃力15。今回紹介する武器のなかでは攻撃力No.1
妖剣かまいたち	5000(125)	2000(50)	攻撃力3。前3方向へ同時に攻撃できる
ゾンビキラー	5000(125)	2000(50)	攻撃力4。ゾンビ系へのダメージ2倍
○・○○○○○○	7000(175)	3000(75)	攻撃力6。空中に浮かんでいる相手へのダメージが2倍
○○○○○・○○○	7000(175)	2600(65)	攻撃力5。人形系へのダメージ2倍
○○○○○○の○	6000(150)	2400(60)	攻撃力4。かいしんの一撃が出やすい
○○○○○○○○	8000(200)	3000(75)	攻撃力4。悪魔系へのダメージ2倍
○○の剣	10000(250)	5000(125)	攻撃力2。攻撃が必ず成功する

[盾]

武器同様、値段はどれも強化していない状態のもので、防御力が＋1されることにカッコ内の金額が上乗せされる。

名前	売値	買取	備考
皮の盾	1200(30)	400(10)	防御力2。装備していると満腹度の消費が半分になる。サビない
青銅の盾	400(20)	100(5)	防御力4。値段が安いだけあって、そこそこの実力
鋼鉄の盾	1600(80)	600(30)	防御力7。値段のわりにはけっこう使える
うろこの盾	800(20)	300(7)	防御力3。毒のダメージを無効化。サビない
みかがみの盾	1200(45)	400(15)	防御力5。サビない
はぐれメタルの盾	3000(150)	1200(25)	防御力9。今回紹介する盾のなかでは、防御力No.2
盗みよけの盾	4000(100)	1000(25)	防御力4。アイテムを盗まれるのを防ぐ
見切りの盾	12000(300)	4000(100)	防御力6。敵の攻撃を一定確率で回避する
ドラゴンシールド	5000(125)	2000(50)	防御力7。ドラゴンからの攻撃、炎に対するダメージを軽減
○○○○○○○	2400(110)	1000(45)	防御力13。装備すると満腹度の消費速度が2倍に
やいばの盾	6000(150)	2400(60)	防御力4。攻撃を受けると、一定の確率でダメージの一部をはね返す
○○○○の盾	12000(300)	5000(125)	防御力6。爆発のダメージを軽減
○○の盾	10000(250)	4000(100)	防御力3。敵の魔法の効果を、うち消すことができる
○○○○○の盾	10000(250)	4000(100)	防御力2。敵の特殊能力をうち消す

[指輪]

指輪は、未識別の状態で手に入ることもある。装備しても判別できないものが多いので、インパスの巻物などで識別するようにしよう。

名前	売値	買取	備考
ちからの指輪	3000	1500	ちからが＋3される
○○○の指輪	3000	1500	フロアにある溝の上を移動できるようになる
○○○○の指輪	3000	1500	ワナや敵の攻撃で「混乱」しなくなる
えんとうの指輪	3000	1500	投げたアイテム（または撃った矢）が壁や敵を突き抜ける
シャドウの指輪	3000	1500	ワナや見えない敵が見えるようになる
○○の指輪	5000	2500	？
眠らずの指輪	5000	2500	敵の攻撃やワナで眠らされなくなる
透視の指輪	5000	2500	フロアにあるアイテムと敵の全位置がマップに表示される
呪いよけの指輪	5000	2500	敵の特殊能力「呪い」の効果を受けなくなる
値切りの指輪	10000	5000	ダンジョン内のお店で、支払いを一度拒否すると料金半額
しあわせの指輪	10000	5000	1ターンごとに経験値が＋1される
回復の指輪	10000	5000	HPの回復が早くなるが、満腹度の消費も早くなる
毒けしの指輪	10000	5000	毒でちからが下がらなくなる
○○○○の指輪	10000	5000	？
ハラヘラズの指輪	15000	7500	満腹度を消費しなくなる
とうぞくの指輪	15000	7500	敵を起こさないで部屋を行き来できるようになる
ハラペコの指輪	15000	7500	満腹度の消費が早くなる
ザメハの指輪	20000	10000	部屋に入ったときに、必ず敵を起こしてしまう
人形よけの指輪	20000	10000	人形系モンスターに、レベルを下げられることがなくなる
きれいな指輪	20000	10000	装備しても効果はなし。お店で高く売れる

[巻物]

白紙の巻物以外、高い値段で売れるものはない。ダンジョン内で入手したら、積極的に使用していこう。

名前	売値	買取	備考
地獄耳の巻物	200	100	フロアにいる敵がすべてマップに表示される
せんりがんの巻物	200	100	フロアにあるアイテムがすべてマップに表示される
トラマナの巻物	200	100	床によるダメージを受けなくなる（ワナは別）
やりなおしの巻物	200	100	そのフロアを最初からやり直せる※

※ただし、マップは変わります。

[表の見方] 武器や盾の値段は強化されたりサビたりしていないもので、杖の値段は使用回数が[0]のものです。また壺の項目にかかれた値段は使用回数が[5]のもの。カッコ内の数字はそれぞれ攻撃力や防御力、使用回数が＋1されるたびに加算される数字です。また矢はそれぞれ1本ぶんの値段。モンスターの場所の略は屋：屋敷のダンジョン、城：お城のダンジョン、墓：墓場のダンジョン、火：火吹き山、迷：迷いの森、ト：トロ遺跡、不：不思議のダンジョンを示します。

名前	売値	買取	備考
レミーラの巻物	200	100	そのフロアの全アイテム＆敵の位置をマップに表示する
○○の巻物	200	100	アイテムをひとつ大きなパンに変えることができる
中断の巻物	200	100	使った後に階段を下りると、必ず中断ポイントが出現する
スカラの巻物	500	250	装備している盾の防御力を＋1 or 3する
バイキルトの巻物	500	250	装備している武器の攻撃力を＋1 or 3する
リレミトの巻物	500	250	使うとダンジョンから脱出できる
はりつけの巻物	500	250	敵を攻撃を加えるまで移動不能にする。ただし、攻撃はしてくる
○○○○の巻物	500	150	未識別のアイテムを識別できる
かなしばりの巻物	1000	250	隣り合っている敵を、攻撃を加えるまで行動不能にする

名前	売値	買取	備考
大部屋の巻物	1000	300	壁を壊して、フロアをひとつの大きな部屋に変える
イオの巻物	1000	400	同じ部屋にいる敵に大ダメージを与えることができる
ルカナンの巻物	1000	500	フロアにいるすべての敵の防御力を下げる
○○○○の巻物	1000	400	装備しているアイテムの呪いを解くことができる
ひきよせの巻物	2000	1000	フロアにあるすべてのアイテムを自分の周囲に引き寄せる
○○○の巻物	2000	500	装備している武器と盾にメッキをして、サビなくする
まものしばりの巻物	3000	150	部屋の中にいる敵を、攻撃を加えるまで行動不能にする
聖域の巻物	6000	1000	床に置いて上に乗ると、敵の直接攻撃を受けなくなる
白紙の巻物	9000	2500	-度使ったことがあるほかの巻物に代用することができる

[壺]

名前	売値	買取	備考
回復の壺	6250(250)	1250(50)	HPを最大値まで回復できる。HPが満タンの場合は無効
火薬壺	2500(100)	625(25)	ぶつかった場所と周囲8方向の敵とアイテムを消滅させる
とうぞくの壺	2500(100)	625(25)	お店で使うと無料でアイテムを持ち出すことができる
保存の壺	2500(100)	750(30)	アイテムを入れて持ち運ぶことができる

名前	売値	買取	備考
合成の壺	8750(350)	1875(75)	武器や盾の能力や杖の使用回数を合成できる
○○○○の壺	3125(125)	625(25)	入れると未識別のアイテムを識別することができる
倉庫の壺	2500(100)	635(25)	入れたアイテムを地上の倉庫に送ることができる
○○○の壺	3750(150)	625(25)	入れたアイテムを変化させて、別のアイテムにする

[矢]

矢は最大99本までしか持ち歩けない。表の値段はそれぞれ1本ぶんの値段で、実際の値段は本数をかけたものになるぞ。

名前	売値	買取	備考
木の矢	20	2	遠距離攻撃できる。威力は弱め
鉄の矢	60	10	遠距離攻撃できる。威力は強め
銀の矢	80	20	威力は木の矢と鉄の矢の中間。敵や障害物を突き抜ける
ひきよせの矢	200	40	敵にダメージを与え、さらに混乱させて隣りに引き寄せる

[パン]

パン、きょだいなパン、魔法のパンの3種類は、地上のパン屋でダンジョンに入る前に購入することが可能だ。

名前	売値	買取	備考
パン	100	50	満腹度を50%回復、満腹時は最大値を＋1
大きなパン	200	100	満腹度を100%回復、満腹時は最大値を＋2
きょだいなパン	300	150	満腹度を100%回復、さらに最大値を＋5
魔法のパン	400	200	満腹度を30%回復、ちからが上がるなどの追加効果
くさったパン	30	1	満腹度を30%回復するが、状態異常を引き起こす
オニオンブレッド	200	100	満腹度を30%回復、追加効果が発動することもある

[杖]

値段は使用回数[0]のもの。使用回数が1増えるたびにカッコ内の数字を加えていくことになる。[0]の杖は投げても効果を発揮する。

名前	売値	買取	備考
いかずちの杖	1000(50)	250(12)	相手に25のダメージを与える
メダパニの杖	1000(50)	250(12)	相手を「混乱」の状態にする
へんげの杖	1000(50)	250(12)	相手をほかのモンスターに変身させる
ふきとばしの杖	1500(75)	250(12)	相手を吹き飛ばし、さらにダメージを5与える
ラリホーの杖	1500(75)	400(20)	相手を数ターンの間、眠らせる
場所替えの杖	1500(75)	400(20)	相手と自分の場所を入れ替える
バシルーラの杖	1500(75)	400(20)	相手を同じフロアの違う場所にワープさせる
ルカニの杖	1500(75)	400(20)	相手の防御力を下げる
ホイミの杖	2000(100)	500(25)	HPを回復させる。HP満タンの場合はHPの最大値が＋1される
身代わりの杖	2000(100)	500(25)	相手をにせ神父に変身させ、ほかの敵に襲われるようにする
封印の杖	4000(200)	1000(50)	相手の特殊能力を封じる
おびえの杖	4000(200)	1000(50)	相手をおびえさせ、自分から遠ざける
モノカの杖	4000(200)	1000(50)	相手をアイテムに変身させる
○○の杖	1000(50)	250(12)	相手を分裂させ、1体増やす
○○○○の杖	2000(100)	500(25)	相手を2ターンに1回しか行動できなくする
転ばぬ先の杖	400(20)	100(5)	持っているだけで転び石のトラップを踏んでも効果を打ち消せる
○○○○の杖	2000(100)	500(25)	相手をワープさせ、さらに数ターンの間、眠らせることができる
○○○の杖	400(20)	100(5)	自分のHPを現在値の半分にし、相手のHPを1にする
○○○○○○の杖	4000(200)	1000(50)	相手をワープさせ、さらに攻撃するまで動けなくする状態にする
○○○○○○の杖	3000(150)	750(37)	おびえ、ラリホー、バシルーラ、○○○○、封印の杖のどれかの効果が、ランダムで発動する

[草・たね]

草・たねの使い方は、飲む、投げるの2種類。薬草のように本来は飲んで役に立つものが、投げて攻撃に使用できる場合があるぞ。

名前	売値	買取	備考
薬草	200	50	HPを50回復させ、HP満タン時はHP最大値が＋1される。アンデッド系の敵に投げると、ダメージを50与える
ルーラ草	200	50	飲むと同じフロアのどこかにワープする
めぐすり草	200	50	飲むとシャドウなどの見えない敵や、隠されたワナが見えるようになる
命の草	200	50	飲むとHPの最大値が＋5される
火炎草	400	100	飲んだときに向いている隣り合った敵に、ダメージを70与える炎を吐く
弟切草	400	100	飲むとHPを100回復させ、HP満タン時はHP最大値が＋2される。アンデッド系の敵に投げると、ダメージを100与える
毒けし草	400	200	毒によって下がったちからが最大値まで回復。キノコ系の敵に使うとダメージを50与える
ちからのたね	500	200	飲むとちからが＋1される
すばやさのたね	500	200	飲むと数ターンの間1ターンに2回行動できるようになる
○○○○草	400	100	飲むとそのフロアでは眠らなくなる
メダパニ草	600	150	飲んだ者、投げつけられた者を数ターンの間、混乱させることができる
めつぶし草	600	150	飲んだ者、投げつけられた者を数ターンの間、ものが正しく見えない状態にする
ラリホー草	600	150	飲んだ者、投げつけられた者を数ターンの間、眠らせることができる
まどわし草	600	150	飲んだ者、投げつけられた者を数ターンの間、まともに移動できなくする
鉄化のたね	600	250	飲むとアストロンの効果が得られ、数ターンの間、体を鉄化することができる
おどり草	600	250	飲んだ者、投げつけられた者を数ターンの間、踊り状態にする
かなしばりのたね	1000	250	飲んだ者、投げつけられた者を、攻撃されるまで行動不能にする
しあわせのたね	2000	500	飲むとレベルが＋1される
世界樹の葉	5000	2500	持っていると、1つにつき1回ゲームオーバーを回避できる

トル Q ネコ A



不思議のダンジョンには、いくつもの謎が隠されている。たとえば、特定のフロアに必ず出現する、錠前つきの扉と壁に囲まれた謎の空間。ここの壁は、つるはしでも大部屋の巻物でも壊せないのだ。カギを入手すれば中に入ることができるが、そのカギはいったいどこに……？ 謎の中には大量のゴールドや、ほかのフロアでは絶対に手には入らないレアアイテムが眠っているぞ。

DEWPRISM™ デュープリズム

注目のA・RPG『デュープリズム』も、ついに発売まで1週間を切った。いよいよ今回からは、怒濤の徹底攻略を開始するぞ！　これを読んでおけば、壮大な冒険への備えはバッチリOKなのだ!!

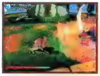
デュープリズム

10/14 A・RPG	▶¥5,800　▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

発売直前 徹底攻略スタート!!

ルウとミントの序盤の冒険を完全サポート!!

2人の主人公ルウとミントのうち、どちらを主人公に選ぶかで、物語の展開と謎解きが変化する『デュープリズム』。今回は発売前攻略として、冒険をスムーズに進めるための基礎知識を伝授するぞ。もちろん気になるストーリー攻略も、ゲーム序盤をビシッと解説しているので、必ずチェックすべし!!



◀ボスには強敵が多い。対ボス攻略は必読だぞ！

冒険基礎知識編

このゲームは冒険の進め方などで、特徴的な部分も多い。まずはそこからチェックだ！

この基礎知識編では、ゲームの基本システムなどを紹介していくぞ。物語は、拠点となるカローナの街とダンジョンを行き来することで進んで行く。一度クリアしたダンジョンも、再び訪れることで貴重なアイテムや魔法などが手に入るので、クリア後にも必ず探索しておこう。そのとき、ダンジョンに生えている「カエル草（？）」に話しかければ、街に戻れるぞ。

ダンジョンへ行くには？

多くのダンジョンは、街にある大きな門から行くことになるぞ。初めて行くダンジョンは、イベントをクリアしないと戻って来れないので要注意。クリアしたダンジョンを再探索するときも、この門から出発だ。



▲イベントを進行させないと開かない場合も。

▼敵に倒されて街に戻るのは、避けたい！

お金の稼ぎ方

お金を稼ぐには、ダンジョンで倒したモンスターを、街のショップで売る必要がある。それ以外には、拾ったアイテムを売ることもできるぞ。「夜の石」などは、売却用だ。

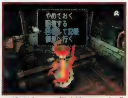


▲とにかくたくさん敵を倒せばお金になるぞ。

◀モンスターは、一度にすべて売却される。

セーブは宿屋で

セーブは街の門の横にある宿屋で行う。ここ以外では、セーブすることができないのだ。



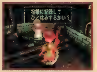
▲ダンジョンへ行く前には、必ずセーブするように！

冒険の拠点　カローナの街ガイド

このゲームに登場する街は、このカローナの街だけ。しかし、必要な施設はすべてそろっているのだ。宿屋とクラウスの家の間からは草原へ、ホテルと武具屋の間からは裏路地へ行けるぞ。

宿屋　活用法：HP回復、セーブ

セーブとHPの回復ができる。ただし、森のアトリエをクリアするまではセーブしかできない。「夢見石」を持っていれば、部屋のベッドで夢を見ることもできるぞ。



▲ロッドとのバトル後も、必ずHPを回復しよう。

教会　活用法：寄付（コインの入手）

教会で寄付をすると、その額に応じてコンテニューに必要なコインをもらうことができる。寄付の額は多少高額だが、コインは貴重なのでケチらないように。



▲1000Gの寄付でブロンズコインが10枚もらえる。

クラウスの家　活用法：イベント

冒険の序盤で出会うクラウス一家の家。とくに利用できる機能はないが、イベントの進行に関わる重要な場所。行き詰まったらここへ行こう。



▲クラウスの部屋へは、1階奥の階段から。

ホテル　活用法：イベントなど

ホテルはHPの回復ができるほか、イベントで訪れることも。また、ホテルの寝室では貴重なアイテム「夢見石」やコインも入手できるぞ。



▲1泊500G。回復のために泊まる必要はない。

武具屋　活用法：アイテム売買

このゲームでは武具の買い替えはないが、ここでアイテムを購入することで武具の強化ができるぞ。強化は、物語の進行にあわせて数回行える。



▲ここも、ゲーム開始時は利用できないのだ。

道具屋　活用法：アイテム売買

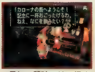
ここでは攻撃力や防御力、最大HPなどの能力値をアップするアイテムが購入できる。もちろん、ここでもモンスターの売却が可能だぞ。



▲「幻の酒」をあげると割引してくれるぞ。

酒場　活用法：イベントなど

ここではMPの回復ができる。ただし、MPは戦闘で簡単に回復できるので利用する機会はあまりないだろう。また、イベントでも訪れることに。



▲最初の冒険の前に行くと、1杯おごってくれる。

CHECK　L1、R1ボタンで視点変更

建物の中などでは、画面右上に写真のマークが表示されることがある。このマークが出る場所では、L1、R1ボタンで視点変更ができるのだ。



▲見落としたものはないか、チェックしよう。

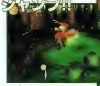
戦闘講座編

ここでは戦闘に必要な知識を伝授するぞ。ルウとミントの能力の違いを、しっかり把握しておこう。

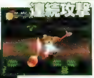
A・RPGのこのゲームでは、戦闘も魅力の1つ。とくに難しい操作は必要なく、誰でも気軽に戦闘が楽しめるぞ。しかし油断は禁物なので、ここで戦闘の基本を理解しておこう。

基本アクション 簡単操作で繰り出せるさまざまなアクション

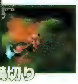
基本となるアクションは、どれもボタンを押すだけの簡単なものばかりだ。⊗ボタンでジャンプ中に◎ボタンを押すと出るジャンプ攻撃は、通常の攻撃よりも威力が高い。ミントは通常攻撃の威力が低いので、必ずマスターしておこう。



▲⊗ボタンでジャンプ。距離感をつかめ。



◀◎ボタンの攻撃。3連続攻撃が可能。

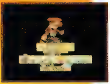


◀ルウの◬ボタンは吹き飛ばし攻撃。

CHECK コンティニューとコインの関係

コインがあれば、倒されてもコンティニューすることができるぞ。コインによってMP回復量が違う。

コインの種類	効果
ブロンズコイン	MP1/4回復で復活
シルバーコイン	MP1/2回復で復活
ゴールドコイン	MP全回復で復活
プラチナコイン	MP全回復、攻撃&防御+1


▲どのコインでもHPは全回復するぞ。

特殊能力 選択したキャラによって異なる2つの能力

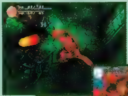
ルウとミントで大きく違うのが、特殊能力だ。この能力の違いで、ゲーム中の仕掛けを解く方法も変わってくるぞ。また、特殊能力を駆使することで思わぬ攻略法が見つかることもある！

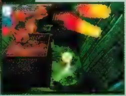


変身 ルウ固有アクション

●モンスターに変身して障害を乗り越えろ!!

ルウの特殊能力はモンスターへの変身。敵が落とすコインを拾うことで、そのモンスターに変身できるぞ。コインがあれば何度でも変身可能だが、コインは4種類までしか持てない。それ以上のコインを取ると、一番古いものと入れ替わってしまう。


◀打撃技が効かない敵にはグドンの炎で攻撃。

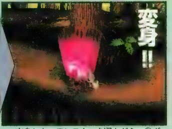

▼地下遺跡の毒の沼地は、おたまで突破だ！

モンスターを倒してコインを入手


◀描かれている絵を見て、必要か判断しよう。



▲◎ボタンを押しっぱなしにすると、選択画面になる。変身するモンスターを選ぼう。



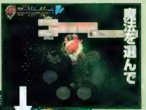
▲変身したいモンスターを選んだら、◎ボタンを放そう。これで変身完了だ！



魔法 ミント固有アクション

●色と効果の組み合わせでさまざまな魔法が炸裂!!

ミントの特殊能力は魔法。◎ボタンを押すと魔法選択画面になるので、✚キーの左右で色を選び、上下で効果を選ぼう。あとは◬ボタンを押すことで魔法を発射できる。魔法の種類によっては、ボタンを押し続けることで連射することも可能だ。ミントは武器による攻撃が弱いので、戦闘は魔法主体で戦うべし！



▲◎ボタンを押して選択画面にして……。



◀魔法を選んだら◬ボタンで発射しよう。

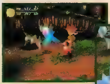


▶魔法はイベントや宝箱などから入手できる。

色	効果	魔法名	効果
ブルー	ノーマル	ドロップ	放物線を描く青い弾を放つ
	ワイド	カッター	三日月型の弾を3方向へ発射
	スーパー	アイシクル	クリスタル状の物体を自分の周りに出現させ攻撃
ホワイト	ノーマル	バルカン	魔法弾を連続で発射
	ワイド	スプレッド	魔法弾を5方向に向けて発射
レッド	ノーマル	バーナー	火炎放射
	ワイド	バレット	小さな炎をばらまく
	スーパー	ナパーム	火炎弾を3カ所に飛ばす

キャラの成長 プレイヤーの戦い方がキャラの成長を左右する

このゲームには、キャラのレベルは存在しない。しかし、プレイヤーの戦い方によって、少しずつキャラが成長していく。例えばダメージを受け続けると、それに応じて最大HPが上がっていくし、MPも使えば使うほど、最大MPが上昇する。

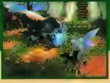

▲うまい人ほど最大HPが少ないのだ。


▼積極的に魔法を使って最大MPを上げよう。

●ルウの育成法

ルウは攻撃力が高いので、戦闘は接近戦重視。HPは自然に上昇するので、ときどきMPも上げよう。

▶変身後の特殊攻撃を使ってMPを鍛えよう。



●ミントの育成法

ミントの場合、攻撃は魔法が頼り。普段から打撃ではなく魔法を使って、最大MPをドンドン上げていこう。

▶使う魔法はドロップやバーナーがオススメ。



回復方法 ダンジョンでの回復方法は3種類だけ

HPは敵が落とす青の小ビンを拾うか、回復ポイントで回復するしかない。残りHPには注意しよう。MPは敵を攻撃するか、赤の小ビンを取ると回復できるぞ。


▲敵を倒すと拾える小ビン。だが、回復量は多くないぞ。

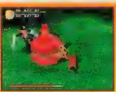

回復ポイント 触れるとHPが全快するが、1度しか使えない。


青の小ビン HPが少し回復する。出現したら必ず入手だ。


赤の小ビン MPが少し回復する。出現率は高いぞ。

CHECK ロッドに勝って1000Gゲットだ!

森のアトリエをクリアしたあと、カローナの街のはずれにある草原に行くと、ロッドが住みついている。彼と勝負して勝つと、なんと賞金として1000Gももらえるぞ。前半の資金稼ぎにはもってこい！ ただし、戦うには100Gを払う必要がある。戦う前にはセーブしておこう。


▲テントを挟んで攻撃すれば序盤は楽勝だぞ。

ストーリー攻略編

いよいよストーリー攻略に突入！
ダンジョン攻略を中心にお届けするぞ!!

今回は、最初に冒険するカローナの森から地下遺跡までを徹底攻略するぞ。この範囲で、主人公の違いによる物語の大きな分岐はないものの、仕掛けの解き方やボス戦での戦い方に違いが出てくるので、必ずチェックしておこう。また、今回の攻略範囲で出現する全モンスターのデータもあわせて紹介しているので、モンスターへ変身する必要のあるルウ編を進めるときには、うまく活用してほしい。

プロローグ

ルウ編 ～育ての親を生き返らせるために～



突如現れた死の右腕に殺された、育ての親クレア。彼女を生き返らせるため、ルウは【遺産】を探すことを決意した。

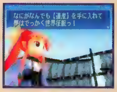


◀ルウの目の前でクレアは殺されてしまう。

ミント編 ～目指すは世界征服～



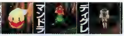
そのわがままさが原因で、王位継承権を妹マヤに奪われたミントは、仕返しをするために【遺産】探しの旅に出かけた。



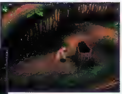
◀世界征服を企むミント。ヒロインなのに。

カローナの森

出現モンスター　おたま　マンドラ　ディグレ



ルウは、親を捜しに1人で危険な森へ向かった骨董屋の娘エレナを捜すため、ミントは【遺産】の手がかりを探すため、森へ向かう。この森は、最初のダンジョンらしく強力な敵もいないので、変身や魔法の使い方の練習に励もう。ボス戦のあと、エレナと先に進むとクラウス夫妻とご対面だ。



▲隠しルートも存在するので、クリア後も探索しに来よう。

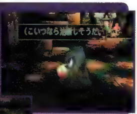


◀この森ではキャラの操作方法を、順に教えてくれるぞ。

BOSS フラッド&スモーキー

●どちらか片方を倒せば勝利!!

森を進んで行くと、顔面遺跡でエレナがゴロツキ兄弟に捕まっている。このとき、ルウ編に限り、おたまに変身して兄弟のどちらかに[illegible]



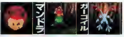


▲[illegible]

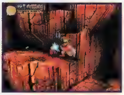
◀[illegible]

崖～森のアトリエ

出現モンスター　ハリー　マンドラ　ガーゴイル



崖を降りて森の中に飛び込むと、不思議なレリーフの前にたどり着く。下記のように仕掛けを解くと階段が出現するので、そこから森のアトリエに行こう。アトリエでは、ボス戦のあと建物の中へ入って金庫を調べればイベントが発生するぞ。



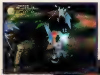
◀見た目以上にハリーが手強いので注意。

ルウの場合



●台の上でガーゴイルに変身

レリーフを調べると、ガーゴイルが現れる。倒すとガーゴイルのコインが手に入るので、変身して台の上で向かい合えばOK。





▶変身して向かい合うのがポイント。

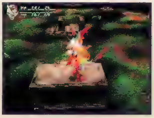
▲超音波を使う強敵。油断するな！

ミントの場合



●ガーゴイルを倒すだけでOK

ミントの場合、レリーフを調べて出てきたガーゴイルを倒すだけでいい。ちなみに、ここにはHP回復ポイントがあるが、アトリエでのボス戦に備え、ガーゴイルを倒してから利用しよう。

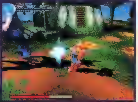


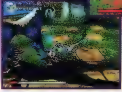
▶台の上にいればガーゴイルの攻撃は当たらないぞ。

BOSS ナイトメア

●敵の大技のスキをつけ!!

アトリエを守る番馬（ミント談）。ここまで楽勝でたどり着いた人も、油断すると痛い目にあうぞ。ここでも基本は[illegible]





▲[illegible]

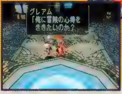
◀[illegible]

CHECK アトリエから街へ戻るとすべての施設が利用可能に

アトリエから戻ると、セーブしかできなかった宿屋でHPの回復ができるようになる。また、これまで営業していなかった武具屋や道具屋、酒場が利用できるようになるので、次の冒険に備えて装備を充実させよう。噴水の近くにいるグレアムからは、冒険を進めるうえで役立つ情報が聞けるぞ。



▲クラウス夫妻のおかげで宿屋が使用可能に。

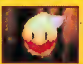


◀グレアムの話は地下遺跡クリア前に聞こう。

出現モンスターデータ

[illegible]

おたま

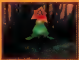


HP	賞金
10	10

かみつきや尾びれで攻撃してくる。ルウが変身したときは、沼地で足を取られないので、なにかと役に立つ。

○	△
かみつき	しっぽ

マンドラ



HP	賞金
30	15

タネを飛ばす攻撃は、威力が高いぞ。ルウがマンドラに変身すると、動けなくなるので注意しよう。

○	△
タネ	さく

ディグレ



HP	賞金
20	30

鋭い歯でかみついてくるほか、体当たりをしかけてくるぞ。変身時は脚の速さとジャンプ力が魅力だ。

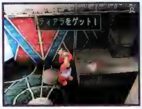
○	△
かみつき	とびかかり

地下遺跡

出現モンスター グドン キングアント おたま



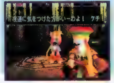
ここでの目的は、遺跡を抜けてアトリエへ入り、「ティアラ」と「キューブ」を入手すること。遺跡内は仕掛けも難しく敵も強いので、心して挑むように！



▲アトリエでは「ティアラ」などのほか、部屋の隅でコインも拾えるぞ。

最初の選択肢は？

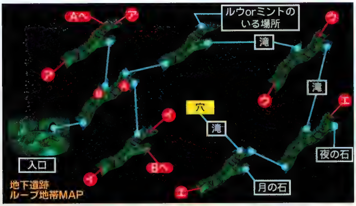
遺跡の入口での選択肢は、セリフが変わるだけなので気分で選んでOKだ。



POINT 1 無限ループの迷宮を突破するのだ！

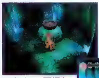
遺跡へ入ってすぐの通路地帯は、一部のつながりがループしてしまう迷宮だ。下のマップを参考に「穴」の場所まで向かおう。マップ内の同じ記号同士（ア〜エ）は、ループすることを表しているぞ。


◀滝を2回くぐればゴールは近いぞ。



POINT 2 不思議な石板を集めて道を開け！

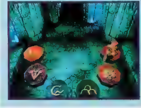
無限ループを突破して穴を降りたら、その先で6つの石板を集めよう。途中の沼地は落ちるとダメージを受けるので、ルウならおたまに変身だ。ミントはブロックを渡って進むしかないぞ。回復は、敵が落とす小ビンで。


▲すべての石板を入手して戻るのだ。


▶石板の手前の氷は、炎で溶かそう。

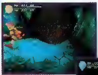
石板を集めたら？

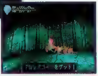
すべての石板を集めたら、穴から落ちてきた場所まで戻ろう。すると集めた石板が並んでいるので、右の石板から順に飛び移っていこう。最後の石板まで正しく飛び移ることができれば、先に進めるぞ。


◀落ちたら最初の石板からやり直しだ。

POINT 3 転がる岩を回避

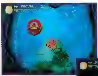
転がる岩は、坂を下っていくと通路の左側がくぼみになっているので、そこへ逃げ込んでかわそう。天井から落ちてくる岩は、最初の2つを左→右の順に動いてかわし、残りの岩はこまめにジャンプして回避しよう。

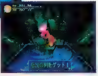

▲急いで左のくぼみに逃げ込め！


▶つぶれたルウを調べると……。

POINT 4 石板に飛び移れ

地底湖の上に浮かぶ石板には点滅している石板があり、その点滅している石板に、次々と飛び移っていけば先に進める。湖に落ちると当然ダメージを受けてしまうぞ。しかしあわてずにジャンプすれば、楽勝のはずだ。

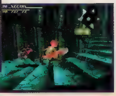

▲間違っても、やり直しはできるぞ。


▶お宝の入手はクリア後でもいい。

POINT 5 スカルビーストから逃げ切れ

スカルビーストとの2戦目は、倒すことは不可能。しかし1回ダメージを与えると先に進めるようになるので、ムダな攻撃はせずに先を急ごう。階段ではスカルビーストが猛スピードで追いかけてくるので、追いつかれないようにできるだけ階段の内側を走って逃げ切ろう！

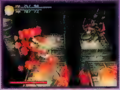

◀スカルビーストは倒せない。一撃加えたら逃げよう。


▶多少のダメージは無視してとにかく内側を走れ！

BOSS スカルビースト

●むやみに動かないように!!

気をつけたいのは、ジャンプのミスで足場から落下すること。落ちれば当然ダメージを受ける。このボスは、点滅状態以外ではダメージを受けつけないので、むやみに足場を変えずに[illegible]



BOSS デューク or ベル

●敵の動きにまどわされてはダメ！

ルウなら「なりきり」で分身するデュークが、ミントなら多彩な魔法を駆使するベルが相手になるぞ。どちらのボスも、実は左右に動いてさえいれば攻撃を簡単にかわせる。普段は距離をとって、敵が技を放ったあとの[illegible]中に[illegible]

ルウの場合



ミントの場合



ハリー



体が小さく素早いので、攻撃を当てづらい。変身した場合は「とげころがり」が、なかなか使える。

HP	賞金
3	20

○ とげだし　△ とげころがり

ガーゴイル※



キックと超音波で攻撃してくる。変身したときは、遠距離攻撃ができるので役に立つぞ。

HP	賞金
30/25	50

×× 2だんとび　○ キック　△ ちょうおんぱ

グドン

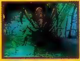


敵にした場合、実は火炎よりもしっぽのほうが怖い。変身した場合は、動きが遅過ぎて非常に使いづらい。

HP	賞金
30	40

○ しっぽ　△ かえん

キングアント



通常攻撃に対して非常に高い防御力を持っている。しかも強力な飛び道具で攻撃してくるので、ルウの場合は無理して戦わずに逃げたほうがいいぞ。変身はできない。

HP	賞金
40	50

※ガーゴイルは、場所によってHPの違うもの（2種類）が出現します。



2つの名作が時を超えて復活!!
最強に進化したセットになって
ウィザードリィⅣ
ウィザードリィV
我は、夜の生きもの、そして光の影に住む。
我が渇きに満ちた吐息を感ずる者
生きる屍の破局を迎えん！
Wizardry®
New Age of Llylgamyn
ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン
古典的名作「WIZARDRYⅠ～Ⅲ」に新たなる命を吹き込んだ「リルガミンサーガ」。その前作に引き続き、今度はリルガミン新世代を描いたシナリオ「Ⅳ」&「V」が、プレイステーションで復活だ!!
●ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン ●ローカス
●RPG ●10月28日発売 ●¥5,800 ●MC（4ブロック）
The Return of Werdna Copyright © 1987 - 1999 by Andrew Greenberg, Inc and Sir-tech Software, Inc. All logos, Printed graphic designs and printed materials Copyright © 1987 - 1999 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. Heart of the Maelstrom Copyright © 1988 - 1999 by Sir-tech Software, Inc. All logos, printed graphic designs and printed materials Copyright ©1988 - 1999 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved.WIZARDRY is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved.

2つの『WIZ』が、プレイステーションに登場!!



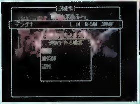
誕生から18年、今なお愛される『WIZ』の魅力とは？

RPGの元祖と呼ばれた『WIZ』が最初に登場したのは、1981年の6月。その後シリーズは7作を数え、数多くの機種に移植され、大勢のファンを生み出してきた。そして18年が経った今も、その人気は衰えることを知らない。18年も昔に登場したゲームが、なぜ今も愛されているのか？それは、『WIZ』が今遊んでも本当におもしろいからに他ならない。ここでは、そんな『WIZ』のおもしろさを検証しよう。



自分の分身を生み出すキャラクターメイク







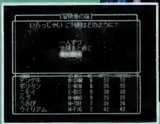
はてしない自己鍛錬とアイテム収集





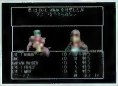
想像力が物を言う静かな世界観





現代によみがえったPS版『WIZ』のポイント

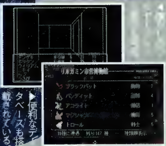
ダンジョン&モンスターがグレードアップ!!



プレイアビリティの向上で初心者も安心!!



豊富なオプションでマニアも納得



▶便利なデータベースも搭載されている。

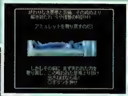


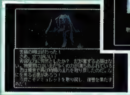
『ニュー エイジ オブ リル 生まれ変わった2作品

ウィザードリィIV

ワードナの逆襲

第一作目のラスボスだった大魔法使いワードナを主人公とした外伝的な作品。サークルでモンスターを召喚し、冒険者たちと戦いながら地上を目指していく、アドベンチャー要素の強い作りだ。とにかく難易度が高く、多くのマニアが投げ出した異色作だが、PS版では遊びやすくアレンジされている。





▼▶忠実なクラシック版と、難易度を調整したアレンジ版を収録。

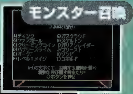
STORY CHECK
封印されし魔導師、ここに復活！

トレボー配下の冒険者に倒され、アミュレットを奪われた挙げ句、罠が張り巡らされた地下墓地に封印されてしまった大魔術師ワードナ。しかし当時の誰も、彼の魂を完全に消し去ることはできなかった。そして今、ワードナは、持てる力のほとんどを失いながらも、迷宮の地下深くで復活を遂げた。そして、奪われたアミュレットを奪回するべく、地上へと向かう……。

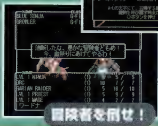


SYSTEM CHECK
モンスターを操り、地上を目指せ！

プレイヤーは大魔術師ワードナとなり、地上を目指すことになる。迷宮内に設置された召喚サークルでモンスターを召喚、次々に襲いかかってくる冒険者を倒しながら、迷宮の謎を解いていくのだ。『IV』ではこの謎解きがメインで、RPG色は薄くなり、モンスターたちはレベルアップしない。



▶各所に設置されたサークルでモンスターを召喚する。

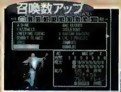


▶冒険者たちが容赦なく襲いかかってくるぞ。

PS版ではココに注目!!

アレンジモードでさらに遊びやすく!!

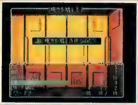
今回のPS版では、オリジナル同様の難易度を誇る「クラシックモード」と同時に、システムを改善した「アレンジモード」を収録。これにより、戦闘中にモンスターへの指示が出せるようになった。さらに、一度に召喚できる数も5種類に増え、戦闘のバランスも調整されたのだ。



◀召喚数が増え、ステータスも画面下に表示される。



▶配下のモンスターを自由に操作可能！

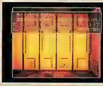


キャンプ中の呪文使用も可能

「アレンジモード」では、モンスターの呪文をキャンプ中にも使用することが可能。これで、戦闘時以外でも回復呪文が自由に使えるようになったのだ。

ワードナ自身によるヒント機能もついた!!

古くからのファンでさえ頭を抱えさせられた難易度の高い謎解きに、ヒントが表示されるようになった。さりげないワードナ自身の独り言という形で表示されるので、冒険中のメッセージを見逃さないようにしよう！



◀これで、いきなり詰まることはない？

召喚モンスターの種類アップ！さらに…

一度に召喚できる数だけでなく、召喚できるモンスターの種類までもが大幅にアップしたことも、「アレンジモード」での大きな魅力の1つだ。具体的にどういったモンスターが増えたのかはまだ不明だが、特殊なコマンドを持ったモンスターの召喚も可能になっているかも？ また、もともと『IV』はマルチエンディングだったが、PS版ではオリジナルのエンディングも追加されたぞ。



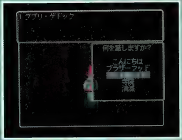


ガミン』で
を解析!!

今回、リニューアルされて登場することになった作品は、シリーズ的には外伝に位置する『Ⅳ』と、正統なシステムを継承した『Ⅴ』。ここでは、PS版で進化した部分を中心に、この2作品を徹底分析するぞ。



ウィザードリィV
災渦の中心



▶NPCとの会話など、新しい要素も追加されている。

プレイヤーは冒険者を操って、ダンジョンを探索していくという『WIZ』本来の形に戻った作品。レベルアップ、アイテム収集といった元来の楽しさに加え、物語性が大幅にアップ。ストーリーを楽しむ要素も追加された。

STORY CHECK ゲートキーパーを救い出せ！

「闇黒のゾーン」によって、世界を飲み込む災害がリルガミンを襲う。事態を収拾できる唯一の人物ゲートキーパーを救い出すため、冒険者たちは災いの中心へと旅立つ。



SYSTEM CHECK 中毒性が高いシンプルな作り

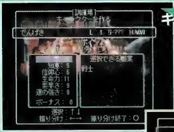
基本的なシステムに関しては、ほぼ『WIZ I～Ⅲ』と同様。自分の分身を作り上げるキャラクターメイク、戦闘でのレベルアップ、アイテムの収集などといった、『WIZ』本来の楽しさを存分に味わうことができる。また、NPCとの会話やアイテムの売買も可能になり、世界観的な広がりも見せてくれるようになった。非常に完成度の高いシステムで、謎解きや戦闘のバランスも良く遊びやすい。



◀リルガミンの街でパーティを編成。冒険へと挑んでいく。

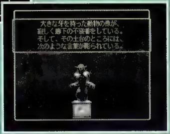


▶ひたすら戦闘を繰り返しつつ、謎を解いていくのだ。



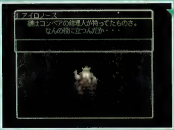
キャラクターメイキング

◀キャラクターメイキングの方法は『I』とまったく同じ。名前と職業を決め、ボーナスポイントを能力値に割り振る。時間をかけてじっくり作ろう。



数々の謎解き

▶ストーリー性が大幅に高くなった『V』では、迷宮内に数々の謎解きが登場。中には、クイズを出されて答えを直接入力しなくてはならないものも!!



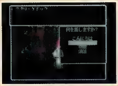
NPCとの会話・取引も可能

◀『V』に加わる大きな変更点は、NPCとの会話や取引が可能になったこと。また、自由度の高い『WIZ』においては、彼らと戦うことだってできる。

PS版ではココに注目!!

NPCとの会話が楽になった！

とにかく難しかったNPCとの会話は、用意された言葉のリストから選んでいくだけの簡単操作に変更された。スムーズなコミュニケーションが可能に！



▲言葉を直接入力するパソコン版から、大きく進化。

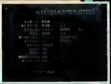
『リルガミンサーガ』のキャラを転送可能!!

『リルガミンサーガ』で育てたキャラの転送も可能。当然、レベルは1に戻るが、どのシナリオからでも転送OKだ。しかも『I』～『Ⅲ』すべてをクリアしたキャラを転送した場合は、ある特典が追加されるぞ！



操作性の向上!!

冒険中、レベルアップ可能になるとマークが表示されたり、冒険者の宿へパーティ全員で泊まれたりと、細かい機能を満載。また、アイテム名の日本語は、パソコン版とSFC版から選択可能になっているぞ。



DPS ソフトレビュー

10月7日～10月21日発売のソフトチェック

Dengeki Play Station Soft Review

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

今回もいいゲームばかり。ガンガンレビューをしようぜ！　オラオラ！

Reviewer

ウォルフ中村



●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF 2』

なんでもゆうこ



●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』

TAC



●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』



●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い肉体派ゲーマー。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON



●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田



●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ　マイエンジェル』『ネクストキング』



●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』

トモサ



●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り？
好きなソフト『アーマード・コア』『KING'S FIELD II』



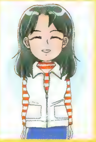
●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学6年で職業フリーター。
好きなソフト『ギターフリークス』『To Heart』

ウォルフ中村



プロ野球シーズンは一段落したが「これからシーズン本番」というスポーツも多々ある。ドルフィンズは好調な滑り出しを見せたし、本誌が出る頃にはラグビーのW杯も盛り上がっているはず。楽しみだ。

なんでもゆうこ



もう秋なのにクーラーをつけっぱなしで寝てたら、カゼをひきました。しかも熱カゼで、3日ほどレビューを中断。会った人は薬屋さんとコンビニの店員だけ、あとは布団の中っていう寂しい週末でした。

かわち山田



20歳になったとき、誕生日は仕事をしないと決めた。でも、ライターになってからというもの誕生日は毎年仕事。まぁ、仕事があるのは喜ばしいことだけど。それに手際よく仕事をすれば休めるはずだし。

バリオス[illegible]



PS2を買ったら、いろんなDVDソフトを買って観ようと考えている。ビデオと違って、劣化しないのは魅力だよなあ。小さくてスペースとらないし。録画できるDVDも早く出してくれないかなあ。

イラスト／路みちる

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

Soft

ジョジョの奇妙な冒険

■カプコン■FTG■10月14日■¥5,800
■MC(1ブロック)／PS(3ブロック)／DS(AC非対応)、2P対戦可



人気同名コミックを題材にした対戦格闘をアーケードから移植。新キャラの追加、PS版だけのミニゲームなど新要素多数。

スタンドという異質な存在を格闘ゲームにうまく取り込んだ作品。コマンドは比較的簡単だし、使用ボタン数も少なめなので初級者でも楽しめるだろう。読み込み時間はそれなりに長いが、ショートカット機能の充実などによりテンポよく遊べる。オリジナル要素の中では、『ZERO3』のワールドツアーモードを思わせるスーパーストーリーモードが出色のデキ。前者はキャラ能力を高めるためのモードだったが、今作のものは物語を存分に味わうためのモードになっている。能力は変化しないものの、原作でおなじみの場面が、対戦やミニゲームの形で再現されているのが◎。

90

めちゃくちゃカッコよくて細かく描き込まれたグラフィックに感激。読み込み画面にもイラストがガンガン使われてて、ファンサービスは満点です。ストーリーモードは、原作にかなり忠実。原作どおりの展開でステージをクリアしていくと、ごほうびをもらえるシステムには、マジで驚かされました。シナリオの流れをそこなわない、ミニゲームの絶妙な組み込み方にも、ファンはにんまりしちゃうんじゃないかな。コマンド入力が苦手な私でも、複雑なコマンドが少ないおかげでアーケードモードもすんなり遊べたし、なによりド派手なアクションは見ていて飽きませんでした。

95

スタンド使いが全員登場するPSオリジナルのモードは、原作ファンの私には涙もの。対戦も格闘だけでなく、横STGやガンSTG風のミニゲームが豊富で飽きずに楽しめます。細かい設定の説明をカットしているけど、原作を知っていれば問題ないでしょう。かんじんの対戦も、さすがカプコンだけあってていねいな作り。必殺技も波動拳、昇竜拳コマンドで簡単に出せて、格闘下手な私でも（中盤までは）サクサク進めました。読み込みは遅いんだけど、読み込み中に荒木飛呂彦先生のきれいなイラスト（かなりの種類）が表示されるので、そんなに長くは感じないです。

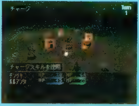
85

スタンドと本体の両方で攻撃できるFTG。スタンドを登場させることによって、原作の世界観がそのまま再現されているし、ほかの格闘ゲームにはない攻撃方法を考える楽しさもあって好感が持てる。アーケード版では登場しなかったスタンド使いもストーリーモードに登場して、いろいろなミニゲームで対決することができるので、原作ファンの私はかなり心をひかれましたね。読み込み時間も気にならない程度だし、そのたびにいろんなイラストが見られるので、逆にその画面が出てくるのがうれしくなってしまった。「ジョジョ」ファンなら、絶対買いだね。

90

ジルオール

■コーエー■RPG
■10月7日■¥6,800
■MC(2ブロック)



ファンタジー世界を舞台にした、自由度の高さが魅力のRPG。ギルドで受けた依頼を成功させ、冒険者の名声を手に入れよう。

マイペースで冒険することのできるRPG。キャラをどう育てるのかはプレイヤー次第だし、誰を仲間にするのか＆どんな冒険をするのかなどの点でも自由度が高い。武具を鍛える、魔法を覚える、宝箱を開けるといった要素に独特のシステムが採用されているものの、理にかなっていることもあってすんなり受け入れられる。ただ、町がムダに広い、誰がどの武具を装備できるのか購入時にわからない、クエストを引き受ける際にマップを見られない、戦闘アニメをスキップするには攻撃時に毎回ボタンを押す必要がある、全般的にCDの読み込み回数が多いなどは減点材料。

70

好きな土地で好きなクエストを受けられるっていう、自由度の高さが気に入りました。クエストをこなすたびにソウルポイントがもらえるから、やり甲斐バッチリだし。キャラクターをいろんなタイプに育成できるところや、ストーリーが何種類も用意されているところにも好感が持てます。効率よく戦闘するほど、たくさん経験値がもらえるようになっていて、時間をかけてダラダラとバトルを繰り返さなくてもOKなのはうれしいシステム。武具購入時に、装備可能キャラの表示がなかったのは不便だったけど、思うままに自由にRPGをプレイしてみたい人にオススメです。

90

自由に冒険を選択できるタイプのRPG。ゲーム序盤には強制イベントで、システムを教えてくれるのは親切。戦闘は敵と接触すると突入するタイプだけど、エンカウント後には連続で戦闘に入らないといった細かい気づかいもある。ギルドで仕事をして、ソウルポイントを集めて好きなようにキャラを育成できるのは楽しいです。また、キャラだけでなく、武器に属性や特殊効果をつけて強化できるので、武器も育てているという感じで愛着がわくのもいい感じ。絵もきれいで、最近の一本道RPGに飽きた人には最適。出発地点で物語も変わり、長く遊べます。

80

敵を倒すこと以外に、冒険者ギルドや町の人などから頼まれる仕事をクリアすることでも経験値が得られるので、ただ経験値アップのためだけに戦闘を行うことが少なくなるのがとてもいい。また、主人公作成時に出される質問の答えによって、性別や物語の導入部分が変化するシステムは、より自分だけの主人公を育てているという感覚を強く持てて、RPGとして評価できる。でも、戦闘が始まるまでの読み込み時間が長く、かなりストレスを感じました。ただ、敵が画面上に見えているので、戦いたくないときによけることができる点は、救いになっています。

75

まだまだ続く…DPSソフトレビュー

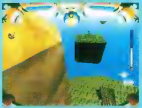
Soft

10月7日～10月21日発売のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

ロビット・モン・ジャ

■SCEI■ACT
■10月14日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



空中での浮遊感が楽しめる『ジャンピングフラッシュ！』シリーズ第３弾。地形とミッションの多彩さがウリ。

『ジャンピングフラッシュ！』のシステムを使ったミニゲーム集的内容。敵を倒す、アイテムを見つける、時間内にゴールするなど、内容はバラエティに富んでいる。ミッションはある程度自由に選べるし、クリア条件もそうキビしくないので気軽に楽しめる。ミッションクリア時の評価が２段階ある上に本編とは無関係な要素（カード集め）も用意されているためやり込む楽しさもある。ムービーは味があるし、ミッション前後のメッセージもおもしろい。新要素の急降下ボタンもいいアクセントになっている。ボリューム的に物足りない印象を受けたが、これは私のわがままか。

75

クリア条件の種類が豊富で、遊んでて楽しい楽しい。人々からのおマヌケな依頼や、思わず力が抜けるような会話ばっかりで、久々に大笑いしながらプレイしちゃいました。アクションも増えて操作に幅が広がってるし、ＡＣＴが苦手な人でも簡単に遊べるようになっているしといいことづくし。だけどアロハ男爵がすでに死去してるのが、前作からのファンにとっては少し物足りなくて、寂しいってところでしょうか。ゲーム後半には、当然難易度もアップしてくるんだけど、プレイヤーが好きなルートを選べるから避けて通ることも可能。すごく親切だよねえ。

90

前作とくらべ、ミッションが増えているので長く遊べると思っていたのですが、プレイ時間は４時間程度でクリアできてしまった（完全ではないけど）。クリア後にもいろいろな要素があるけど、ちょっと難易度が低いかな。今作は、前作のような、ギリギリで跳び移るという場所が少ないので、あの「落ちるぅぅぅ」っていう、股間がキュッと縮み上がることがなかった。とはいっても、基本的な楽しさや、変な世界は相変わらずで、シリーズのファンには納得の出来だと思います。新アクションの急降下は攻撃だけでなく、時間短縮にも使えて利用価値が高いです。

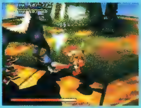
85

システム的には、これまでのシリーズ作品とほとんど変わらないので、操作感はまずまずというところ。大きく違う点はひとつひとつのステージの大きさが小さくなり、その数が増えたこと。ひとつひとつのミッションは意外と単純なものだし、クリアするステージによって次に挑戦できるステージが違ってくるので、何度も繰り返し遊ぶことができる。またクリアへのルートもひとつではないから、自分が苦手なタイプのステージがあったとしても違うステージに挑戦してゲームクリアをめざすこともできるのはいい。でももう少し広いステージがあった方がよかったなあ。

75

DEWPRISM（デュープリズム）

■スクウェア■A・RPG
■10月14日■¥5,800
■MC(1ブロック)



「遺産」と呼ばれる財宝を探すために、２人の主人公が冒険するA・RPG。最初に選んだ主人公でストーリー展開が変化する。

個性的な登場キャラの活躍ぶりは見ていて楽しい（「しゃべり」がないのは寂しいが）。グラフィックもとてもきれい。アクション部分のデキは良好だし、フィールド上の謎解きも楽しいので、どんどん先に進みたくなる。難易度は手頃で中級者以上なら安心して遊べる。ただし、一部に極端に避けにくい敵攻撃がある、ジャンプの着地位置がわかりにくい場所がある、ボス攻撃は相手の動きを読む必要がある（力押しはほとんど通用しない）などの理由により、ＡＣＴが苦手な人にはツラいかも。使用キャラ（２人）によって攻略方法がガラリと変わるのはうれしいところ。

85

グラフィックや操作性などの技術的なレベルは高いです。特にポリゴンキャラのかわいさはスゴイ。変身、魔法といった主人公の能力を工夫して、敵を倒したり仕掛けをクリアしたりするのもおもしろいと思います。しかし反面、難点も目立ちます。背景がグルグル回るため３Ｄ酔いしやすい、遠近感と高低差がわかりにくいためジャンプの足場が把握できない、前のマップに戻れない場合が多くピンチになっても回復できない、などあげればキリがないほど。ダンジョンでセーブ(一時中断でさえ)できないのも×。そういった部分が理不尽に難易度を上げてしまっている感じがしますね。

65

大作ＲＰＧのようなボリューム感はないけど、にくめないキャラが多くていいですね。ＡＣＴが苦手な人でもＨＰを増やしてクリアする方法があるし、得意な人はモンスターを売らないで貧弱な装備と低いＨＰのまま、クリアするやり込み要素があるので、幅広い層が楽しめるッス。キャラやダンジョンの数も、必要最小限で快適ですね～。でも、ダンジョンの中にセーブポイントがほとんどないので謎解きにひっかかったときにツラかったです。変身できるモンスターは４つしか持てなくて古いのから消えるので、使いたいモンスターがキープできなくてイヤだったッス。

85

見た目から簡単なゲームだろうと思ってプレイを始めたんですが、これがなかなか骨がありました。ダンジョンの謎解きもなかなか難しく、アクション性の高い戦闘も歯ごたえ十分です。なりより、ストーリー展開や操作感が壮快なのがいいところです。ストレスなく一気にプレイできると思います。プレイ時間は２キャラあわせても20時間ほどなので、気軽にプレイできます。敵に倒されてもすぐにコンティニューできる（コインが必要だけど、普通にプレイしていれば足りる）ところも好感が持てます。個人的にはミントの極端な性格が笑えて、ミント編のほうが楽しめました。

75

かえるの絵本 なくした記憶を求めて

■ビクターソフト■RPG
■10月21日■¥5,800
■MC(1ブロック)



ほのぼのとした雰囲気のＲＰＧ。ＳＬＧとＲＰＧの２つのパートで遊べる。クリア後、自分の冒険を絵本の形で読むこともできる。

ほのぼのとした、ファンタジックな雰囲気作りはなかなかグッド。グラフィックもきれい。ＲＰＧと、育成ＳＬＧ風のキャラ育成をドッキングさせたアイデアは悪くないんだけど、遊んでいて今ひとつ物足りなく感じた。細かいところまでていねいに作られているし、全体的にソツなくまとまっているんだけど、その反面、山場というべきものが見当たらず、盛り上がりに欠けるのだ。ただ、デキそのものはいいので、お使い中心のやや単調な展開があまり気にならない人なら、この世界観を存分に楽しめるはず。繰り返しプレイできる工夫もあり、長く楽しめるのもうれしい。

70

『プリメ』タイプの育成ＳＬＧとクエストクリア型ＲＰＧがくっついた感じ。あまり目新しさは感じないけど、わかりやすい作りには好感が持てます。それぞれの目的がハッキリしてるから飽きにくいし、ほかの冒険者との友好度によってセリフやイベントが変化するのもポイント高し。ミニゲームによって低いパラメータを補完できる点も◎。ただ、戦闘がやや遅いことと、オブジェクトグラフィックのバリエーションが少ないことは気になったかな。全体的に地味だけど、プレイし始めるとなぜか止められないゲームです。自分の行動が絵本になったときのうれしさはかなりのものですよ。

80

オルゴール調のＢＧＭと絵本のような演出のオープニングは大好き。旅姿のかえるもかわいくてたまんないッス。序盤ぐらいはかえるのままで冒険したかったですね。時間のかかるイベントと手間の少ない育成のどちらを優先してもいい自由度の高さはうれしいッス。でも、名声値をもっと簡単に上げられたらよかったのに。移動画面が固定の見下ろしのために手前の壁際などが見づらかったッス。３頭身キャラとアップイラストのギャップはイヤすぎッス。エンディングがたくさん用意されているのに、クリアまでに時間がかかりすぎるので、全部見るのはたいへんッス。

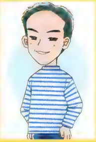
75

グラフィック的にも、システム的にも目を見張るものはないものの、ちょっとメルヘンチックなお話もおもしろいし、育成パートとＲＰＧパートのバランスも取れていて思った以上に楽しめました。ＲＰＧパートで、「解錠」や「綱渡り」などのスキルを使ってさまざまな障害を突破するのも、ＴＲＰＧ風で楽しめました。気になったのは複数回プレイを前提としているわりに、敵とのエンカウント率が高いなどのせいで、クリアに時間がかかること。２回目以降には救済措置も取られていますが、けっこうお金がかかるし…。それとイベントをもう少し多くしてほしかった。

75

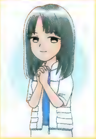
Reviewer

[illegible]　イドム



私の担当ページ「ＤＰＳコロシアム」には、少数派ながら台湾からの熱心な参加者もいらっしゃる。それだけに、台湾の地震報道を見聞きするたびに、ことさら心が痛む今日この頃。天災は怖いね……。

PON



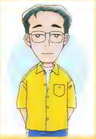
現在、背中を痛めてしまって自宅療養状態の日々。どこにも遊びに行けません。こんなときに改めてゲームのありがたみを感じてます。しみじみ……さて、また不思議のダンジョンに潜ってこよっと(笑)。

トモザ



『トルネコ２』のダンジョンの潜りすぎで太陽と世間からメッキリと遠ざかってしまったッス。あとから知った大型台風、台湾の地震…。そしてふと気づくと美白ぎみの自分の肌。もうすっかり秋ですね～。

[illegible]



レビューの仕事は時間がかかるので、お腹が減ります。この前、妹が作ったおにぎりを食べていて、編集さんにうらやましがられました。でも彼女作と嘘をついたので、ちょっと後悔してます。由美、ゴメン。

続・御神楽少女探偵団 ～完結編～

■ヒューマン■AVG
■10月7日■¥5,800(CD4枚組)
■MC(1ブロック)



大正・昭和初期を舞台にした推理ＡＶＧの続編。「推理トリガー」など独自のシステムを採用している。

ウォルフ中村

推理トリガーを使って推理する過程が楽しい。内容も原則的にフェアだ。移動がコマンド選択式になるなどシステムが進化したことで遊びやすさも増した。ただ、今回もキーコンフィグがないのは残念（文章の早送りと「外に出る」コマンドを別のボタンにしたかったし、右スティックにも✚キーの役割を持たせたかった）。クリアに関係してくるミニゲームの存在も少々疑問。振動を多用した演出は○。

80

TAC☆

ゲームで見るには残酷すぎる表現をうまく避けつつ、江戸川乱歩の小説のような猟奇殺人事件をしっかり描き切っているシナリオは、非常に好み。ギャルゲーとしてより、その手の雰囲気が好きな人にオススメっす。１話ごとのプレイ時間がわりと長い（つまらずに進めても３～４時間）のは、短気な人にはつらいかもしれないけど、秋の夜長に、じっくり遊ぶ推理物っつーことでＯＫでしょう。

80

BRIGHTIS（ブライティス）

■SCEI■A・RPG■10月14日
■¥5,800■MC(1ブロック)／PS(9ブロック)／DS(AC対応)



ポリゴンで描かれたダンジョンを冒険するＡ・ＲＰＧ。"キーエレメント"に蓄積した光を駆使して先に進もう。

トモザ

必殺技を選んで自分好みのキャラにするのは楽しいですね。生き残ることが大事というサバイバルな主人公の設定も新鮮ッス。でも、Ａ・ＲＰＧが得意な人でないとかなり難しく感じるはず。敵も謎解きもかなり手ごわいし、視点も不安定なので複数の敵との戦闘はたいへんだったッス。もう少しヒントか、セーブポイントが多ければよかったのに。短い読み込みがひんぱんにあるのも気になったッス。

70

TAC☆

ダンジョンの謎解きやジャンプアクションもあるけど、なにより剣での戦いに重点をおいたＡ・ＲＰＧ。特に、戦いで得たスキル値と交換で覚えた技を操作に割り振っていくシステムは、連続技中心とか、ため技重視って具合に、戦い方の好みにあわせてキャラを作れて楽しいぞ。ポケステのミニゲームが、キャラの強化に生かせるのもウレシイ。３Ｄでバリバリ戦うのが好きな人にオススメだ。

75

じぱんぐ島 ～運命はサイコロが決める!?～

■ヒューマン■TBL
■10月7日■¥4,800
■MC(1ブロック)／MT／4P対戦可



自分の領地を広げることが目的のＴＢＬ。サイコロで土地から資源を入手し、領地を発展させていこう。

ヒロポン

国の価値（万石で表示される）を一定レベルまで上げれば勝利となるボードゲーム。築城や道の開発には米などの物資が必要なんだけど、その重要な物資がいつ手に入るかは、サイコロまかせの運まかせ。運の要素がちょっと強すぎるかもね。とはいえ、ゾロ目で起こるイベントや戦争を仕掛けての乗っ取り、カードを使った駆け引きなどのおかげで、ゲームバランスは取れてマス。長く楽しめる良作。

80

TAC☆

領地を広げるための資材が、城の周囲の陣地からサイコロの目しだいで入手できるというルールは、おもしろい。しかし、バランスの問題で、道を伸ばして城を作っているだけでも勝利条件を満たしてしまう。そのため、ボードゲームの醍醐味であるプレイヤー同士の干渉が発生しにくいのだ。かといって、城作りをせずに戦っても勝てないし。アイデアのおもしろさが生かされていないのが残念。

55

ロボット×ロボット

■ネメシス■SLG■10月14日
■¥5,800
■MC(9ブロック)



パーツを組み合わせてロボットを設計し、行動パターンをプログラミングして敵と対戦させるＳＬＧ。

なんでもゆうこ

プログラミングが難しくて、最初はチンプンカンプンだけど、オートプログラム機能で簡単に組んでいくうちに慣れちゃいます。サンプルのプログラムもついていて、誰でも手軽にプレイできるのはポイントですね。敵の弱点を見つけて、ロボットを改造していくのもけっこう楽しかった。ただ、結局は毎回似たような作業の繰り返し。もっといろんなシチュエーションを楽しみたかったなあ。

80

瑞イドム

ロボットを設計し、１vs１の戦闘を観戦するＳＬＧ。味付け（物語など）がほとんどなく地味だが、やり込むほどいろいろ試したくなる楽しさがある。思考ルーチンなどの設計に興味がある人にしか向かないが、これが合う人には十分オススメできる。またプログラムにＡＵＴＯコマンド（軽い指定だけでプログラムが組める）を用意するなど、初心者でもとっつきやすくなっている点は高く評価できる。

80

マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!

■データイースト■PZG■10月21日
■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS（AC非対応）



人気ＰＺＧの最新作。アイテムを使って相手を攻撃できるようになり、ストーリーモードも追加された。

ウォルフ中村

演出重視でやたらとＣＤを読みに行くのはつらいが、ゲーム部分は操作感を含めて問題なし。ＲＰＧ風の「大冒険モード」のアイデアも○。ただ、こちらは作りがあまりにも雑すぎる。文字表示速度の切り替えなし、ダッシュ不可、読み込み多し、読み込み時間長し、フラグ立て面倒 etc.「アイテム入手直後に強制的にオートセーブ」などの、一見すると親切そうで実は不便極まりない仕様にも閉口した。

60

ヒロポン

完成度の高いＰＺＧ『マジドロ』に、ＲＰＧの要素が加わった大冒険モードがイケてます。冒険しながらＰＺＧで対戦してアイテムを集めていくんだけど、アイテムは対戦で使うことができるんで（５連鎖すると敵への攻撃が強くなるとか）、ＲＰＧ部分の目的とゲームの〝核〟であるＰＺＧがうまくマッチしてマス。ただ、お話自体は１本道をたどらされている印象が強く、少々オソマツなのが残念。

75

プラネットライカ

■エニックス■RPG■10月21日
■¥6,800
■MC(1ブロック)



未来の火星を舞台にしたＲＰＧ。能力が異なる３つの別人格を操って、火星の異変の謎を解明するのが目的。

なんでもゆうこ

60年代っぽいサイケ調のオープニングに、変わり者ばかりの登場人物と、個性的な雰囲気バリバリのＲＰＧ。主人公の人格を変えて、謎を解いていくってコンセプトは、かなり斬新です。フラグ立てにやたらと時間がかかるけど、ストーリー自体は後半でどんどん盛り上がっていくから、個人的にはすごく楽しめました。道がわかりづらいのと、クリア時間が短めなのは、ちょっと残念だったけどね。

80

ヒロポン

ストーリー重視のＲＰＧ。主人公が多重人格という設定がシステムにうまく取り込まれていて（表面化した３種類の人格によって主人公が変身し、姿によってできることが変化する）魅力に感じたデス。母親が父親を殺す現場を見てトラウマになっただとか、危ないネタがゴロゴロ登場する重めのストーリーなんだけど、その話自体も、サイコ系の映画っぽい演出も個人的には大ヒットでした。

80

その他のソフト ～ピックアップ～

Formula One 99（フォーミュラ・ワン99）

■SCEI■RCG
■10月21日■¥5,800
■MC(2ブロック)／AC(DS対応)／NC

次号でレビュー掲載!!

Ｆ１をリアルに再現した人気ＲＣＧ最新作。登場する選手や車は実際のデータを使用し、コースは細かな起伏まで再現。

森の王国

■アスミック・エース エンタテインメント
■S・RPG■10月21日■¥5,800
■MC(3ブロック)／DS(AC非対応)

次号でレビュー掲載!!

純真な心を持った少年が、世界の平和のために冒険するＳ・ＲＰＧ。戦闘はターン制で、高低差の概念なども採用。

ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン

■トンキンハウス■RPG
■10月21日■¥5,800
■MC(1ブロック)

次号でレビュー掲載!!

猫人族の「ニャンニャン」が「クリスタル」を求めて冒険するＲＰＧ。かわいいキャラと低めの難易度で誰でも楽しめる。

悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection

■メディアワークス
■ETC■10月14日
■¥8,800(CD5枚組)

『悠久幻想曲』『２』とそれぞれのファンディスクである『Ensemble』、さらに12月発売予定の『３』の体験版も入った、ファンにはたまらないセット。

ポケ単

■SCEI■ETC
■10月21日■¥2,800
■PS(15ブロック)

英単語を楽しく学習できるポケステ専用ソフト。英単語は1600語を収録し、スペルを完成させる「ＴＥＳＴモード」など、多彩なモードが用意されている。

バーチャパチスロＥＸ

■マップジャパン
■SLG■10月21日
■¥6,800

人気のパチスロ機をいち早くＰＳで遊べるシリーズ最新作。３社５機種の最新台を収録し、実際にお店で遊ぶときの攻略に役立つ練習モードが用意されている。

競馬最勝の法則'99秋冬

■シャングリ・ラ■ETC
■10月21日■¥2,800

競馬情報分析・予想シリーズ第９弾。ＪＲＡ過去10年のデータを収録。バイオリズムの要素まで導入し、高い的中率を目指している。お買得な価格も魅力。

DPSオススメ 今回はこれCHECK!

今回の一番人気は『ジョジョ』。「スタンドがフルカラーでないのが残念」という意見もありましたが、それを補って余りある楽しさでした。原作ファン向けの要素も多いですが「ファンでなくてもとても楽しい（なんでも）」とのことです。ほかにも「ゲーム後半の壮大で複雑なストーリーが魅力（かわち）」の『ジルオール』や、ほんわかした楽しさの『かえる』などがオススメです。また『ＤＥＷＰＲＩＳＭ』も「何度遊んでも楽しいッス（トモザ）」とプレイ後の感想も好評でした。

電撃文庫

10月の新刊　10月10日発売!



ゴールデンコンビの放つ大人気ヒーロー小説、待望の第2弾。

住めば都のコスモス荘 2
ゆ～えんちでドッコイ

阿智太郎（第4回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）

イラスト／**矢上 裕**　　定価：本体510円+税

住めば都のコスモス荘①
僕の血を吸わないで①～⑤（イラスト／宮須弥）

もう一度、ジル&森写歩朗の活躍が読めるチャンスを見逃すな!
「僕の血を吸わないで」コミック&小説番外編が電撃hp Vol.4（好評発売中）に掲載!

戦闘の中で生まれた人間模様を描く、大人気ロボットアニメ小説版、堂々発売!

魔装機神サイバスター＜上＞

酒井あきよし　イラスト／伊藤岳史　定価：本体690円+税

好評連載中｜月刊電撃コミック ガオ!（毎月27日発売）　TVアニメ放映中｜テレビ東京系 毎週月曜日 18:30～19:00

アニメ・コミックで大人気の「D4」がオリジナルストーリーでついに登場!

D4プリンセス

原作・イラスト／原田将太郎　著／あらいりゅうじ　定価：本体510円+税

好評連載中｜月刊コミック電撃大王（毎月18日発売）　好評発売中｜電撃コミックス「D4プリンセス①・②」

電撃G's文庫

描き下ろしイラストも満載の学園ミステリー。ゲームスタッフによる待望のノベライズ。

Lの季節
Missing Memory

石川克世
イラスト／**渡辺明夫**
定価：本体510円+税

好評発売中｜PlayStation版ソフト「Lの季節」（発売／トンキンハウス）／電撃攻略王「Lの季節」


イラスト／渡辺明夫（Lの季節）より

メディアミックス進行中！今度は「学園祭」で大騒ぎ、美少女ラブコメディ第2弾！

ハイスクール・オブ・ブリッツ②
パニック in 乙女祭♥

あおしまたかし（あかほりさとる事務所）
イラスト／芝美奈子　定価：本体530円+税

好評発売中　トレーディング・カードゲーム「ハイスクール・オブ・ブリッツTCG」
11月25日発売予定　PlayStation版ソフト「ハイスクール・オブ・ブリッツ」

電撃hp

読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン

Vol.4 好評発売中　A5判　定価：本体900円+税

内容充実
星くず英雄伝 ～ファニージュエルふたたび～　新木 伸　イラスト／平井久司
デュアン・サーク 銀ねず城の黒騎士団　深沢美潮　イラスト／おときたたかお

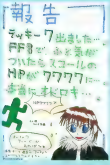
メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/

発行●メディアワークス　発売●角川書店

お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス電撃文庫編集部）

電撃PS コロシアム

今号のこの1枚



◀こちらは風切翔さん（秋田県）から届いた一枚。意識して狙ったわけではないのに偶然ピッタリ記録が生まれたという、驚きの気持ちがよく表れている。

今回のテーマ
［ラッキー7］

DPS BATTLE COLOSSEUM

「DPSコロシアム」は、PSのゲームで達成された、さまざまな記録を募集している。その原点は「ゲームが好きな気持ちを披露しあう」ということにあるので、スゴい記録だけでなく、楽しい報告なども積極的に受けつけているのだ。PS関連の達成記録ならスタイルは問わないので、「こんなの送っていいの？」なんて気にせず、気軽にハガキを出してみよう。

VOL・118のオリジナルグッズ（『フェイバリットディア』キャラマグネット）の当選者は、次号で発表するぞ。期待して待て！

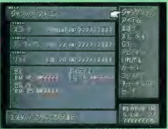
オール7にこだわった縁起のいい記録を大紹介!!

Vol.101で、ゲーム中の数値を何かしら意味深な数字にそろえる〝ピッタリ記録〟を特集して以来、読者の間でもこの手の記録作りが静かなブームになっているようだ。今回は数の集まってきたピッタリ記録の中でも、オール7にこだわった、愉快な記録の数々を紹介してみたいと思う。ラッキー7の並んだ記録だけに、これをチェックしたキミにも、幸運が訪れるかも!?

ファイナルファンタジーVIII ｜ 1画面中の7の数、実に52個!

伊藤正晴（北海道）

こちらは、7がズラリとそろった、努力賞ものののピッタリ記録。オール7のHP（ジャンクションなし）は、各キャラのHP下1ケタが7のとき、HPが10上がる強化アイテムを使いまくって数値を整えたそうだ。



▲プレイ時間まで7で統一した、手の込んだ珍記録。愛着なくしては、達成できない記録だ。

女神異聞録ペルソナ ｜ コインが777,777 枚!

山中佑介（愛知県）

カジノで使うコインを777,777枚にそろえたというピッタリ記録。所持金に頼ることなく、そのほとんどはギャンブルで稼ぎまくってかき集めたそうだ。余談だけど、このデータでは所持金も¥1,234,678にそろえられていたぞ。



◀これだけ7ばかりがそろうと、見ていて気持ちがいい。本当にご苦労さま！

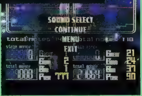
ビートマニア ｜ スコアやPOORが7づくし!

菅原雅広（宮城県）

菅原さんが苦労のすえに完成させてくれたのは、スコアやPOORの数をオール7にするというなんとも笑えるピッタリ記録。POORの数などはプレイ中の画面には表示されないので、プレイしながら自分で、「771、772、773……」とカウントしつつ、記録作りにチャレンジしてくれたらしい。実質的には何の意味も持たない記録作りに、ここまではげんでくれたなんて感謝感激！ まさに全国のピッタリ記録マニアのカガミ。



◀スコア7777777点。狙ってもそう簡単には出せない。



▶POORも777。プレイ風景を想像するだけで、吹き出しそう。

楽しい記録はどんなものでも大歓迎

端的に言ってしまえば、数字がキレイに並んでいるだけのピッタリ記録。でも、実際に狙ってプレイしたり、人の傑作記録を目の当たりにしたりすると、思いのほか楽しいことに気づかされるはず。今回特集したオール7に限らず、何かしら意味ありげな数字がそろった記録はこれからも募集していくので、楽しい記録を達成できたら、ぜひハガキで「DPSコロシアム」あてに報告してみよう。もちろん、報告する記録は、意識してそろえたものでも、偶然の産物でも、どちらでもかまわないぞ。

キミもピッタリ記録に挑戦してみよう!

ザ・挑戦者ランキング

募集外ルールの記録を大紹介

■『Dance Dance Revolution』「ARRANGE」モードの「MANIAC」でのスコアアタック／平出武志（長野県）396,327,900点

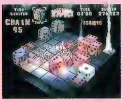
■『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』ミニゲームの記録を競う／日元厚天（奈良県）「夏のサービスエース」33,300点、「ロベルトの爆裂シュート」5,800点、「決戦！炎のスプリント」9″36



◀山路将史Gさん（千葉県）が、『熱血青春日記2』の「将馬の～」で、727mを記録。

▶『XI』で石丸裕貴さんが好記録を連発!!◀

Vol.120でタイムリミテッド300,727点の超記録を発表した石丸裕貴さん（福岡県）。彼がダイスの目別アタックでも好記録を報告してくれたぞ。



▲6の目をアドリブでチェインし続け、95チェインを記録。30万点の大台もこうして達成した。

タイムリミテッド"ダイスの目別"アタック

ルール	記録	MCS	スコア
⚀の目の消した個数アタック	182個	4点	194点
⚁の目チェイン数アタック	115チェイン	3,944点	123,794点
⚂の目チェイン数アタック	107チェイン	4,536点	166,137点
⚃の目チェイン数アタック	106チェイン	5,096点	217,715点
⚄の目チェイン数アタック	104チェイン	7,695点	262,762点
⚅の目チェイン数アタック	95チェイン	10,260点	300,727点

★そのほかの記録募集情報●『俺の料理』で、3分クッキングモードの「大衆食堂」でのスコアの高さを競う。細かい制限はとくになし。ハガキには『俺の料理』と明記して「スコア／人数／☆の数」を書こう。記録確認はメモリーカードで行う。しめ切りは11月20日消印有効。●『トルネコの大冒険2』の記録も待っているぞ。「こんなルールで競ってみたい！」というアイデアがある人は、ハガキに『トルネコ2』と明記して「詳しいルール／キミの記録／記録確認の方法（メモリーカードで可能か、ビデオテープが必要か）」を書いて送ろう。※別企画で進行中の「中村社長からの挑戦状（DPS Vol.120P89参照）とは関係ありません。

着信メロディ発表会

東京魔人学園
の着メロです
レ#ファソ ソドラ# レ#ファソ ソレ#レ
ドレレ# レ#レド ラ#ソファレ#ファレ
レ#ファソ ソドラ# レ#ファソ ソレ#レ
ドレレ# レ#レドレラ# レ#レファレ#
レド
楽譜がないので頼りは自分の乏しい音感のみでした。
赤い印のとこは高い音です。
キーボードで作ったものなので
たいていの機種に合うと思います。

霧久れい（秋田県）

携帯（ＰＨＳ）の自作着メロも、ずいぶん定着してきた昨今。好きなゲームのあの曲を、着信音にしてみたい!! そんな希望にこたえるべくスタートしたのが、新企画「着信メロディ発表会」だ。今回紹介するのは、霧久さんが弟さんと一緒に作成してくれたという、『東京魔人學園』シリーズのテーマ曲だ。着メロ作曲機能つきの携帯を持っている人は、さっそく打ち込むベシ！

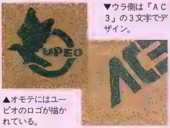
ゲームの着メロデータも募集中なのだ

ＰＳゲームの曲を再現する着メロデータ（他誌などの公の場では未発表のものに限るぞ）を募集中。「着メロデータと、どのゲームのどこで使われている曲か」を明記して送ろう！

オリジナルグッズ披露宴

AC3／ユーピオのコースター
月渓桂（茨城県）

こちらは『エースコンバット３』のロゴがデザインされた、コルク製のコースター。不要なコルクを切って張り合わせ、ハンダで焦げ目をつけて絵を描いてくれたとのこと。不要なものを、グッズとして再利用した工夫が◎。



▼ウラ側は「ＡＣ３」の３文字でデザイン。

▲オモテにはユーピオのロゴが描かれている。

希望者にプレゼント

このコースターを、希望者１名にプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「コースター希望」という１文を書いて、下の係まで応募しよう。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶10月21日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、超便利なアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：ＰＳゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「住所、氏名、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「ＤＰＳコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントＯＫ」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

参加はハガキ1枚でOK! キミの出した記録も募集中!!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればＯＫ。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール

記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

募集中 バイオハザード３ ラストエスケープ

ルール
普通にゲームを開始して、オールクリアするまでのタイム（エンディングで表示される）を競う。競技対象になるのは、１周目のみとする（２周目以降は不可）。

申請記録
「バイオハザード３」と明記して「タイム」を書こう。記録を出す全過程をビデオテープ（ＶＨＳかＳ-ＶＨＳ）に録画しておくこと。
●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶12月20日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性30以上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般 上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

募集中 Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

ルール
「ARCADE MODE」のHARDのBASICで、スコアの高さを競う。曲は自由。連射パッドなどのボタン連射機能は禁止！

申請記録
「DDR２」と明記して「スコア／選んだ曲／使用コントローラ」を書こう。スゴい記録を期待しているぞ！
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶11月20日消印有効

募集中 ポップンミュージック2

ルール
「ＯＲＩＧＩＮＡＬ」の「ＭＡＲＡＴＨＯＮ」モードで「ＢＥＧＩＮＮＥＲ」「ＦＵＬＬ」それぞれのスコアを競う。当然、より高いスコアを出せば勝ち。
●記録確認はメモリーカード使用

申請記録
「ポップンミュージック２」と明記して「参加部門／スコア／使用コントローラ」をハガキに書こう。ＢＥＧＩＮＮＥＲ部門は初心者、ＦＵＬＬ部門は上級者にお勧めだ。

しめ切り▶11月20日消印有効

上の2種目では専用コントローラの記録も募集！

「ＤＤＲ２」と「ポップンミュージック２」の２種目では、コントローラ別の特別集計部門も設置。専用コントローラによるトップとその記録もバッチリ発表する予定だ。特に専用コントローラ部門は熱戦が予想されるので、頑張ってみよう。

最終発表終了種目も記録集計は続行!!

このコーナーでは最終発表が終了した種目でも、引き続き記録の集計作業だけは続けていくぞ。古いゲームでも遠慮はいらないので、最高記録を更新したら、どんどんハガキで報告してね。

読者オリジナルルールの記録も受け付け中!!

また、このコーナーでは、読者が自分で考え出した「オリジナルルール」にもとづいて出された記録で受け付けている。記録作りに使用するゲームは、ＰＳソフトならどれでもかまわない。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：10月20日消印有効まで▶Vol.127で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬
参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

4色奴隷
Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cと」係

4色＝フルカラー。ドキドキしなくても大丈夫なのです。ね？



▲富山県　すだこさん：コレくらいの茶目っ気があれば楽だったと思うんですが。

▼愛知県　水鶏さん：なんとなくイヤらしい感じです。セルフィは元々Hな服ですしね。





▲栃木県　アブサンさん：夏の日差しを避けるにはやっぱり傘が一番……って違いますね。

▶沖縄県　せりかさん：なんていうか……一緒に踊りましょうなんでしょうか？　誘われても早々踊れないですよねぇ。イロイロと秘密が隠されていそうですし。文字どおり、踊りで敵を倒しちゃうんですから。笑。





▲大阪府 MIRYONさん：先生の服装も……たいがい露出度高いですよね。

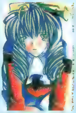
▼埼玉県　ヒウラムトさん：物語、わかるようになるんでしょうか？



◀新潟県　うとかさん：仲良しっていうか取り合いっていうか。



◀愛知県　NeNeさん：何かのために一直線ですからね。本当に。



◀長崎県　にいさまさん：彼女のお話ももっと知りたいです。





▲宮城県　如月碧さん：歌いまくりですからね。

▼神奈川県　西京極さん：全部蛍光ペンは……色出ますかね？





▲岩手県　ののきさん：ボーっと考える。今日のことを。



◀奈良県　ひろたかまつこさん：目に見えませんから。実際には地味なのかもしれません。



◀宮城県　トモさん：主人公のこと好きなんですかねぇ？　彼は。

▶大阪府　月鏡四葉さん：踏まれても嬉しそうなコブン。



▶宮城県　楓来らみーさん：彼女のおかげで冒険がアッという間に進んでいくワケです。良い旅を！





▲新潟県　石澤ミホコさん：続編。なんとなく『パ○オ』っぽく。楽しければ○です。

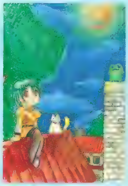
▼愛知県　猫奈さん：彼のコスチュームもコレまたコスプレな感じです。妖しいし。





▲青森県　くめた夏緒さん：髪の毛はねてませんねぇ。ってコレから？　セット？

▼神奈川県　小鳥奈こぐみさん：ノホホンとしたいい月夜です。何よりも偉そうな、かえるがステキ。スゴイ強そうですよね。外見はアレでもレベルはメチャクチャ高いとか？





▲山形県　十河さん：彼女の髪飾り、当初ムーンアタックとかティアラアクションとかさんざん言われてましたが、今ではすっかり、なじんでます。違和感ありません。

CGでバッチリ!

増刊Dでも募集中なのです。よろしくね！　ハガキサイズにプリントアウトしてね！　データでは受け付けてません。

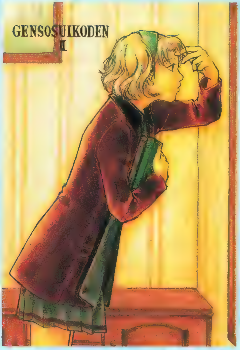
▶神奈川県　ハジベギギさん：もう少し恋愛要素があっても……よかったような気も。





◀岩手県　東山不敗さん：コスチューム、毎回変わってますからね。最近はあまり露出度高くないですが。笑。次号のDにご期待下さい！　なのです。

▶大阪府　昭真利さん：なんていうか……彼女、というか、学校関係のイベントって結構全体から浮いていた気もします。いや、別にキライってワケじゃないんですけど、世界観的に別物だったなぁって。まあ、戦争中の学園都市ってどうなってるのかなんてわからないんですけどね。まあでもだからこそ、うるおいって意味で、必要だったのかもしれません。スゴク普通ですもんね。恋にど真ん中ストレートって感じが。当然命賭けてるワケですし。



▶大阪府　今村カオルさん：そろそろ終わった！　っていう人も多くなりはじめている『WA2』。基本的に感想は「良かった」っていうモノが多いみたいです。続編って大変なんですよねぇ。ボリュームUPしなくちゃいけないし。ある意味、『1』の完成度が高ければ高いだけ、『2』へのプレッシャーって尋常じゃないですからね。というわけで、この作品はシリーズ通して期待を裏切らないってコトになるのでしょう。濃いキャラもまた、バリバリに登場してますからねぇ。



カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意、かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールはP.151のPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号P.152参照。④：封書もOK：奴隷系



▲東京都　弥十郎さん：スピード感があるのがスゴイです。カラートーンの使い方がお見事って感じです。

▼静岡県　えんぜるまのさん：一緒に冒険したいですよね。なんていうか、ＰＳ２ではさらにアクセスの無い冒険を！





▲大阪府　東本夕夜さん：脇役カッコイイですよね。なんだか。セリフとかもイカしてるの多いです。まあ、戦う理由はアレですけど。

▼滋賀県　藤崎尚さん：108人の中で目立つのって難しいハズなんですけどねえ。この２人は特に人気です。やはり騎士だから？





▲愛知県　火鳥ユウコさん：イロイロと気になる設定てんこ盛りですよね。



▲大阪府　長谷川皐仁さん：シナリオ、キャラともに、アレンジがばっちり決まっていた作品です。こんなにいい人だったんだ太公望は！　って感じでしたし。原作ママだと狡いジジイですからね。笑。さらに、シナリオはきつい描写多いし。当時の中国とはモラルが根本的に違いますからねぇ。まあ、だから三大奇書なわけです。最新作『西遊記』ではどんな風にアレンジされていくんでしょう？　原作通りなら、仲間は最後まで４人ですからね（笑）。



▲広島県　畏聞真騎さん：実際のゲームシステムってどんな感じになるんでしょうねぇ？　まだまだ謎の部分の多い作品です。

▼北海道　あずまことねさん：人間以外の登場人物が妙にカワイイですよね。よく見るとちょっと怖いんですけどね。





▲愛知県　おてんとう虫さん：笑いながら見てるんですかねぇ？　主人公たちの行動を。ソレくらい楽しみがないとですもん。

▼大阪府　鯖田ユキさん：もう少し男子ロボット好きプレイヤーに媚びを売ったストーリーで続編とか……ムリですかね？



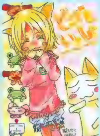


▲愛知県　新条涼さん：このギャップが作品の魅力ですからね。



▼愛知県　猫奈さん：確かにちょっとエ○ラダな感じが。さらにパ○トも足せばバッチリって感じでしょうか。笑。それもまあＯＫです。

▲千葉県　コン・チャイ子さん：一緒に戦ってくれれば良かったんですが。







▲滋賀県　惣水楓さん：人間になれたんでしょうか？　全国で飼われていた何十万のポケピたちは……。会ってみたいです。

▲新潟県　星凪マギトさん：今号から電撃系ゲーム雑誌イメージキャラです。

▶青森県　せんづき千春さん：コレはコレでプレイしてみたい人がかなりいる気もします。コナミのゲームは全部、踊れるように（踏めるように）しちゃってもいいかもしれません。





◀京都府　架上春さん：楽しい冒険になりそうですよね。っていうよりも、騒がしいというか。退屈だけはしなそうですけど。



◀青森県　せんづき千春さん：グレミオ、『III』では戦いますかねぇ？　謎です。



◀東京都　ばらスィーさん：強くて最初からが嬉しかったゲームですから……SFC版をクリアしてたらそんなセーブデータがもらえるとかでも……ダメですね。かなり。なまじっかお話を知っているだけに、キビシイですよ。最初からやるのは。笑。軟弱？

▶長野県　湖山たみさん：次回作はどんなお話になるんでしょうねぇ？　とりあえず、釣りは釣りコン対応？



▶神奈川県　朝影礼都さん：マントみたいのは邪魔ですよねぇ。どう見ても。可愛いからいいんですけど。





◀新潟県　霜弥こゆりさん：なんとなく壁新聞のようでステキです。さりげなくミッシェルたちだけ……。



◀滋賀県　仙蛙さん：刃向かう奴はグーでパンチな勢いです。まあ、無敵ですからね。ラブラブ状態は。何も聞こえません。

移植化計画

他機種ソフトでＰＳに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　ＰＳになってない良作まだまだありますよね。期待を込めて送ってください！

▶大阪府　鯖田ユキさん：似たようなテイストのある『ＷＡ２』でガマンしてみるとかは……ダメですか？　ダメですよね。う～ん。この作品ってどこに行っちゃったんでしょうねぇ？





▲大阪府　葉月あおりさん：１作目。ファン多いです。出ないんですかね？

▼山形県　十河さん：さりげなくポポイいますからね。移植は？



…のイロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。⑤ＣＧ：ＣＧは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。ＣＧは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはＣＧにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承ください。**あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「４Ｃど」係**


PlayStation
撃て!走れ!
ロビン・ロイドの冒険
THE ADVENTURES OF ROBIN LLOYD
年は若いが、卓越した推理力と行動力で次々と難事件を解決!
犬の「バトラー」を相棒に、エリスが発明する「破壊力バツグン」
の秘密兵器を駆使して、ロンドンで話題の名探偵ロビンロイド。
謎解きあり、バトルあり、360度探索システムを採用した3Dアド
ベンチャー・ゲーム『ロビンロイドの冒険』今冬いよいよ登場!
今冬
発売予定!
予価:¥5,800(税別)
●メモリーカード対応/1ブロック
●デュアルショック(振動)対応
©GUST CO.,LTD 1999
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
最新情報満載のガストホームページ!ぜひ見に来てね!
ホームページアドレス http://www.gust.co.jp/
株式会社ガスト
開発スタッフ募集中!

電撃 PlayQuestion
プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

涼しくなってホント気持ちの良い時季になってきましたね。「秋の夜長はやっぱりゲーム三昧！」というアナタの心強い味方となるのがこの電撃プレイクエスチョン。今回も話題の最新ゲームを徹底的に攻略していますよ！

SDガンダム GGENERATION-0

ステージ48～50までに捕獲できる敵MSのデータを一挙大公開！ さらにキャンペーンモードで楽しめる3つのステージについても攻略していこう！

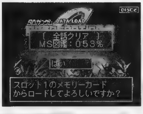
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

MSのプロフィールモードを埋めるためのワンポイントアドバイス！ 例えばシャアをレンタルしてガンダムやリック・ドムに乗せたとする。これだけでシャア専用ガンダムやリック・ドムが新たにプロフィールモードに追加されちゃうのだ。これと同様にドズルやランバ・ラルをレンタルすれば、100%に一歩前進だ！（Z佐藤）

発売中	▶¥6,980（CD3枚組） ▶バンダイ
SLG	▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）、MT

最終ステージ&キャンペーンモード大攻略!!

長らく続けてきた攻略集もいよいよ最終回！ 今回も捕獲可能な敵MSのリストを公開すると同時に、キャンペーンモードについてもバッチリ解説していくぞ。データ中の〝形態〟はステージ形態。文中の〝捕獲〟は捕獲できるMS。〝イベント〟は会話イベントを表している。それぞれしっかり確認しながら読んでいこう。



◀シチュエーションモードを終えたらプロフィールモードの100%に挑戦。

◉クエストムービー発生条件

タイトル覧の右に〝★〟が付いているステージには、クエストムービーが隠されている。これらのステージで特定の条件を満たすと待望のムービーが流れるぞ。その条件を上の表でまとめて大公開！

ステージ	条件
50	後半:ウッソとカテジナが上空マップで戦闘
C1	ドモンと東方不敗が戦闘
C2	ヒイロが脱出しようとするシャトルを攻撃
C3	ガロードとシャギアかオルバが戦闘

◉キャンペーンモードの楽しみ方

キャンペーンモードの3つの戦いでは、敵を捕獲したり、プレイヤー軍を出撃させることはできない。ここでは原作と同じ条件で戦うルールになっているのだ。ただ勝つのではなく原作の完全再現を心がけて戦おう！



STAGE 48 北海を炎に染めて～白い翼の歌～ 形態▶変化なし —

●捕獲……**リシテア**／ゾリディア×4、ツインラッド×4。バトルフィールドは水中マップがメインなので、部隊を編成する際には母艦としてマッドアングラーを準備。MSも水中適性に優れた機体を中心に編成すること。この戦いではオデロが撃破されると敗北になってしまう。戦いが始まったらオデロの帰還を第一に考え、味方母艦を前進させていくこと。追撃してくる敵は絶対に相手にしないように！



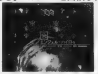
STAGE 49 鮮血は光の渦に～父のつくった戦場～ 形態▶前・後 —

●捕獲……前半：**ラステオ**／ゾリディア×6、ツインラッド×6、（**リシテア**／ゲドラフ×4）×2、（**リシテア**／ゾロアット×4、ジャバコ×2、ツインラッド×2）×2、（**リシテア**／ゾロアット×4、ゲドラフ×2）×4、後半：**シュバッテン**／ジャバコ×4、リグ・シャッコー×4、（**アマルテア**／ジャバコ×4、リグ・シャッコー×4）×2、（**カリスト**／ゾロアット×4）×3、（**リシテア**／ゾリディア×2、ツインラッド×2、ゲドラフ×4）×3●イベント……前半：ウッソがルペを撃破（MAP兵器不可）。ここで経験値を稼ごう！

STAGE 50 天使たちの昇天～消える命 咲く命～ 形態▶前・後 ★

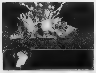
●捕獲……前半：**シュバッテン**／ジャバコ×4、リグ・シャッコー×4、（**アマルテア**／ジャバコ×4、リグ・シャッコー×4）×2、（**カリスト**／ゾロアット×4）×3、後半：**アドラステア**／ブルッケング×6、**スクイード**／リグ・シャッコー×10、（**リシテア**／ゾリディア×2、ツインラッド×2）×2、（**リシテア**／ゲドラフ×4）×2、（**スクイード**／ジャバコ×6）×2、（**アマルテア**／リグ・シャッコー×3、コンティオ×1）×4、（**カリスト**／リグ・シャッコー［近衛師団用］×2）×4●イベント……前半：ウッソがタシロを撃破（MAP兵器不可）。敵の数が非常に多いので、連続攻撃によって痛手を負うこともある。コロニーを占領し、母艦のHPも回復させながら戦おう。勝てばシチュエーションモードが終了となるぞ。





STAGE C1 戦士の絆！ デビル包囲網を突破せよ 形態▶変化なし ★

このフィールドに配置されている敵はザコばかり。そのうえ自軍ユニット（シャッフル同盟の優秀なガンダムたち）の攻撃は、大部分がエネルギー消費ゼロというスグレモノ！ 味方全員で押しまくれば楽にクリアできるだろう。ただしボルトガンダム以外のMSのHPは回復不可なので無理は禁物。ここでは「ドモンVS東方不敗」や「ドモンVSキョウジ」の会話もチェックしてからクリアすること。



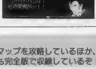
STAGE C2 流血へのシナリオ 形態▶変化なし ★



ガンダムWがシャトルを攻撃するとイベントが発生し、味方援軍としてシェンロンガンダムが登場する。それと同時に勝利条件が変化し、ターン制限が設けられる。敵を多く残した状態でシャトルを攻撃するとピンチになるので、周囲のザコを倒してから攻撃しよう。消費した武器エネルギーは次のターンに若干ではあるが回復する。だがHPは回復しないので、単独で敵中に飛び込むのは厳禁だ。

STAGE C3 作戦は一刻を争う 形態▶変化なし ★

敵のガンダムヴァサーゴは縦軸（または横軸）に敵を捕捉すると強力なマップ兵器を放ってくる。絶対に並ばないように注意しよう。Xがヴァサーゴかアシュタロンと交戦すると、味方援軍としてレオパルドとエアマスターが登場する。基地で待ち受けるグランディーネはIフィールドを装備しているのでビームサーベルで戦うこと。コイツもマップ兵器を使うのでHPを回復させてから戦いを挑もう。



ダービースタリオン99

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

はぁ～。ため息の連続でした、マジで。まさか、最初の馬がこんなことになるとは思いもしませんでしたよ。今まで、破産したことはなかったので、初めて破産というものを経験してショックでした。どこかの短距離レースで、1番人気で大敗。そのときの勝ち馬がスタープログラマーだったのもショック…ヤバ。（クモワカ）

いきなり、難しい血統の話を始めても初心者にはなんのことやらわからないだろう。ここではリプレイを交えながらゆっくりと解説していくぞ。

発売中	▶¥4,800 ▶アスキー
競馬SLG	▶MC(5ブロック)、PS(7ブロック)

初心者歓迎！ リプレイでわかる(!?)『ダビスタ99』基礎講座!!



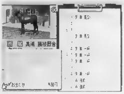
今回のテーマは「考えない配合」。愛するサッカーボーイをひたすら種付けしたらどうなるか。てなわけで始めたら…。

ほのぼの派は、こう考える

『ダビスタ』は、お金に厳しいゲーム。最初の産駒が走ってくれないと破産してしまうことがよくあり、古くはマチカネイワシミズ×オオシマナギサ、ノーアテンション×スキップフロアなどの定番インブリード配合で資金を稼いでいたけど、最近では「真っ赤」な危険配合は弊害のほうが大きくなっています。というわけで、PS版の前作以来、ゲームの中での定番だとか基本はあまり考えず一人の競馬ファンとして、



▲今回は銀行から借金したほうが良さげ。早めに経営の軌道に乗せられる。

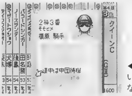


◀やはり今回も、調子回復には藤枝マジックが使える。本当に魔法のようです。

サッカーボーイを筆頭に好きな種牡馬しか付けないプレイをしていました。いわゆる「ほのぼのプレイ」というやつで、けっこうこれでも資金は稼げたんですよ。あまり強い馬はできないけど…。で、この『99』もサッカーボーイを付けまくることにしたんだけど、まさかこんな結果になろうとは…。

初プレイは厳しい試練の連続

勝負服は、心の名馬テンポイントの騎手と同じにしてスタート。初期牝馬はコランダム。ノーザンダンサー系なので、サッカーボーイとはニックス、ノーザンダンサーとニアークティックのクロスが発生する。さっそく種付けして、ほいほいと年を進め、初仔の3歳コメントを聞いてみると、スピード、丈夫、母似、早熟。まぁ、こんなもんだろ、と2月4週に藤枝厩舎に入厩。さすが、調子が落ちても、ウッド強めで調子が戻る「藤枝マジック」は健在だ。………勝てない。あれ？ スピード、早熟コメントまで出ているのに？ ……おかしい、4歳になっても、まだ5戦未勝利なんて。人気にはなるけど、気性が影響？ ……おい、おい、マジかよ、14戦未勝利、もう出走できるレースがないだとぉ!! というわけで、初仔は14戦未勝利、最高着順3着という成績で引退して肉に…いや乗馬行きだった。ちなみに、うちの主戦ジョッキーは槙原（減量騎手）。なにしろ得意戦法は、逃げから出遅れまで何でもござれの自在!! 差し指示でも逃げちゃう（たぶんかかってるんだろうけど）スリリングな騎乗ぶりは、レースシーンのスパイスって感じで飽きさせない。逃げ指示でもズルズルと後方に下がっていくのは、馬がついていけないのか、それとも槙原騎手のせいなのかわからないところが偉大だ。そんなわけで、勝利画面を1度も見ないまま、4年目に銀行から借金するハメになったけど、この5億を元手に高額繁殖牝馬を購入することにした。サドンリーギフト。エルコンドルパサーの母、サドラーズギャル。



◀槙原騎手を使ってる人は多いと思う。槙原騎手で勝つと、なんかメチャクチャうれしい。

『ダビスタ99』を極めるためのキーワードをチェック

『ダビスタ』には、競馬SLG特有の専門用語がたくさん登場する。種牡馬、繁殖牝馬、インブリード、ニックスなどなど、挙げていけばきりがない。でもゲームを進めるうえで実際に必要になってくる知識は、じつはそれほど多くない。ここでは、順を追って『ダビスタ』の基礎知識を解説していこう。

■序盤の配合時に覚えておきたいこと

ゲームを開始してプレイヤーに与えられるのは1頭の繁殖牝馬（母馬）と2,000万円の資金。一番初めに行うことになるのが、その繁殖牝馬への種付け（オス馬とメス馬の交配）になる。『ダビスタ』の世界では、4～5月が種付けの季節と決まっていて、この間に資金に合わせて種付けを行う。4月に種付けをして不受胎（交配失敗）になっても、5月にもう一度別の馬を付けることができるが、5月4週に近づくほど、付けられる種牡馬（父馬）の種類が減ってしまう（Bookfull＝種付け終了）。そのため、4月1週に種付けして5月1週に繁殖牝馬にカーソルを合わせ確認、不受胎時のみ再度種付けしよう。



▲牧場長のコメントは非常に重要。これを参考に種付けしよう。

インブリード

序盤で最も重視したいのが"インブリード"。特定の血を濃くすることで能力値アップを計るわけだが、能力値の低い初期繁殖牝馬でレースに勝てる馬を作るにはインブリードは必須。下にオススメのインブリードを挙げるぞ。

底力アップ	ノーザンダンサー	スピードアップ（大）	ネイティヴダンサー
	ヘイルトゥリーズン		グレイソブリン
	ハイペリオン		ボールドルーラー
	レイズアネイティヴ		ネヴァーベンド
	グレイソブリン		プリンスリーギフト
スピードアップ（普通）	ニジンスキー	スタミナアップ	サーゲイロード
	パーソロン		ニジンスキー
	ネアルコ		ネイティヴダンサー
	ロイヤルチャージャー		ミルリーフ
	トムフール		レリック

ニックス

配合する馬同士の血統の相性の良さを示す。配合時「なかなか相性が良さそうです」とコメントされれば、ニックスが成立している。インブリードほどの即効性はないが、マイナス要素がまったくないため重宝され、効果もスピード、スタミナアップが見込める。なかでもノーザンダンサー×ヘイルトゥリーズンは、最もポピュラーなニックス配合といわれる。

ニックス配合一覧

ノーザンダンサー系	ヘイルトゥリーズン系
	レッドゴッド系
	クラリオン系
	リボー系
	ゼダーン系
	ファイントップ系
	テディ系
エタン系	レッドゴッド系
	ヘイルトゥリーズン系
	ネヴァーベンド系
リボー系	ボールルーラー系
	プリンスキロ系
レッドゴッド系	ブレニム系
ブレニム系	レイズアネイティヴ系
レイズアネイティヴ系	トムフール系
ネヴァーベンド系	ハビタット系
ボールドルーラー系	プリンスキロ系
レリック系	プリンスリーギフト系

面白配合

配合時に牧場長に「なかなか面白い配合です」といわれる、『ダビスタ』オリジナルの配合理論。種牡馬と繁殖牝馬の3代前の4系統、合わせて8系統に6種類の異なる系統があれば、"面白配合"が成立する。効果は勝負根性のアップだが、通常はニックスなどと併用して使っていく補足的なものだと思っておいていい。ただし、勝負根性自体は非常に重要な要素なので軽視は禁物。競り合ったときの最後の粘り、直線で先頭にたったときに抜かせないなど、競走馬に不可欠な闘争心をもたらすのだ。逃げ有利といわれる今作では特に重要になりそうだ。

●100%勝負根性コメントを出す方法

今作でも、面白配合を使って3歳時の牧場長のコメントで100%勝負根性コメント出すことは可能。やり方は前作同様。繁殖牝馬の父が底力Aで、それに底力Aの種牡馬を付けて面白配合にすればいいのだ。具体的に例を挙げると、まずは、サンデーサイレンスなど底力Aの種牡馬を繁殖牝馬（なんでも可）に種付けする。できた自家牝馬は父馬が底力Aになるので、それに、面白配合になるように底力Aの種牡馬を付けるだけでOKだ。産駒は100%勝負根性のコメントが出るので試してみよう。

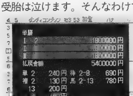
その他の配合

前のPS版にはなかった2つの配合、「見事な配合」と「考えた配合」。どちらも、自分で考えて成立させようと思ったら、相当な血統の知識が必要になる。今作では配合前に牧場長のコメントが聞けるようになったので、初期牝馬でも比較的簡単にコメントを見つけられる（ただしコメントには優先順位があるのでニックスなどが成立しているとそちらが優先される）が、この2つを単体で成立させてもほとんど無意味。あくまでもインブリードやニックスと併用していく上級者向けのテクニックなので初心者は気にしなくてもOK。

ポイントQ&A

Q：『99』の海外GⅠの種類と条件を教えてください？
A：前のPS版にあった、アーリントンミリオンは実際のレース同様なくなりました。あるのは、キングジョージⅥ＆クイーンエリザベスSと、凱旋門賞の2つです。条件は、両方とも2,000m以上のGⅠ（皐月賞と秋華賞を除く）を2勝以上することが第1条件。キングジョージの場合は、さらに天皇賞を勝って6月4週に厩舎に↗

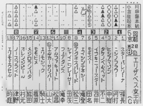
がモデルのノーザンダンサー系で11歳。ちと、年齢が気になったが、2億3千万で購入。さっそく、サッカーボーイを付ける。……不受胎。もう、勘弁してよ。このへんから、ナゲヤリなプレイに突入。2番目の仔は、ダートで印が厚くなることが判明。ひたすらダート戦に出すとそこそこ活躍し、オープン馬に成長した。でもフェブラリーSで競走中止…予後不良。はぁ〜(ため息)。3番目の仔もダートで活躍。これって、サッカーボーイ産駒のキョウトシチーがダート馬だから、ダート適性の高い馬が生まれるようになっているのだろうか？ こうなったら、実際の競馬では、ナリタトップロードに、ぜひとも菊花賞を勝ってもらわねば!! サッカーボーイ産駒は意外に長い距離でも通用するし、クラシックやグランプリみたいなでかいところを勝てることを示して、今後の『ダビスタ』につなげてもらわないとね〜、渡辺騎手様、頼みます。と、このへんでゲームに戻るけど、例のサドンリーギフトは、2回目もまたまた不受胎。かっ、金返せ、コラ!! そんなにサッカーボーイの仔は、産みたくないってのか!! 今年のサッカーボーイは大人気で148頭も種付けしたんだぞ!! おまえなんか、もういらん!! 売却。牧場関係者の方々の苦労がわかりました。高い金払って不受胎は泣けます。そんなわけで、その後は破産へのローリングストーン一直線。8年目にめでたく(？)破産いたしました。でも、破産画面が見られたからよしとするか。で、結論「このメモリーカードは呪われている」。そういえば以前、当たりのメモリーカードでプレイすると、強い馬が生まれるというオカルトがありましたね〜。まさか…ね。



▲破産寸前の最後のあがきは馬券。でもホントにあがきにしかならない。

とりあえずGⅠを取っとかないと…

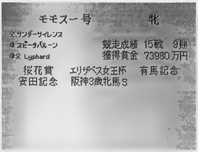
このままでは、あまりにもヘボすぎるってわけで再度チャレンジ。最初のプレイは1度もセーブしていなかったので、ロードしてみると、さっきのプレイの初期状態。初期牝馬にコランダムがいる4月1週のデータだった。そこで実験。「このメモリーカードは、本当に呪われているのか？」。そして、なりふりかまわずサンデーサイレンス、ブライアンズタイムといった高額種牡馬を付ける「とりあえず高い馬で安定Aなプレイ」を心がけてみることにした。そう「考えない配合」の実践である。いきなり、コランダムにブライアンズタイムを付け、早くも銀行から借金。そのお金で、翌年スピーチバルーンを購入。モデル牝馬は、バブルガムフェローの母・バブルカンパニーで、サンデーをつけてバビーの再現を狙ってみた。なんだか我ながら恥ずかC(死語)プレイだけど、いいんです。『ダビスタ』歴は長いけど、消える馬(最後の直線で、画面外に消えるほどぶっちぎって勝つ馬)を2頭しか作ったことがない程度の腕前ですから。そんなわけで、ジョッキーも田名勝メインに変更。乗り替わりの多い、小田部や滝騎手には目もくれず、SFC版以来、真の主戦である田名勝騎手に破産ストッパーとして依頼することに。すると…。


▲ヒシアマゾンから印を奪う。真ん中の印が薄いけど、圧勝でした。

ブライアンズタイム×コランダムの初仔が、けっこう走るじゃないの。結局、重賞をいくつか勝ち、破産はまぬがれそうな予感。そして、例のサンデーサイレンス×スピーチバルーンの牝馬が、カッチーを背に連勝街道まっしぐら。無敗で阪神3歳牝馬Sを制覇し、明けて4歳。きさらぎ賞でスペシャルウィークをものともせず、桜花賞も圧勝。実はこの馬に対してちょっと疑心暗鬼だったんだけど、なかなか強いことを確信。オークスは調子が合わず、5着に破れて初の敗北を喫したものの、勝ち負けより、無事に繁殖入りしてほしいって思い始めていたので、それほど悔しくもなく…。最初のプレイでは8年で3頭も予後不良だったので…。で、結局この牝馬は、その後エリザベス女王杯、有馬記念と勝ったんだけど、早熟だったためか5歳時は安田記念しか勝てず、繁殖入りしたところでSTOP。こうしてリプレイをダラダラと書いているわけで、結論!!

①メモリーカードは呪われていなかった
②いきなり高額種牡馬を付けて、即借金
③最初は高額繁殖牝馬を購入して、高額安定配合

てな感じですか？ プライベートではまだまだ続けていくけど、この牝馬になんか付けて、締めはサッカーボーイで…と考えてます。



◀5歳時、やたらクビ・ハナ差で負けたのは、勝負根性がなかったせいかも。でもこの馬はこれから(繁殖)ですから。

■3歳時のコメントで能力をチェック

前作までは、生まれた仔馬の売却価格を見ることで、ある程度その馬の能力を計ることができた。だが、今作では当歳馬の売却ができなくなり、2歳時8月のセリ市まで売れなくなった(セリでも能力ははっきりわからない)。これによって、産駒の能力の判断を必然的に牧場長のコメントに頼らざるを得なくなった。とはいっても、コメントの内容は、前作までと同様。重視しなければいけないコメントも、「スピード」、「スタミナ」、「勝負根性」の3本柱という点は変わらない。特に「スピード」はゲーム全般を通しての必須コメント。ゲームの序盤なら、スピード、早熟しかコメントが出なくても、3歳戦から稼げるという点で、オススメしたい。

コメント	効果
スピード感あふれる走りを見せています	生まれた仔馬のスピード能力が一定水準を超えている
スタミナがかなりついてきました	生まれた仔馬のスタミナ能力が一定水準を超えている
なかなかいい勝負根性を持っています	勝負根性能力が一定水準を超えている。競り合いに強い
落ち着いている馬です	気性が良く、レース中の騎手の指示に従いやすい
とても丈夫な馬でみっちり鍛えられています	タフな馬、レースや調教で多少無理をしても耐えられる
毛色もそうですが父親にソックリです	父親が持っている能力的な特徴を受け継いでいる
この頃お母さんにだいぶ似てきました	母親が持っている能力的な特徴を受け継いでいる
ときどきチャカついたり気性面では激しいところがあります	気性が激しく、能力をフルに発揮できないことがある
ただちょっと体質的に弱いところがあるようです	調教やレースで無理をすると故障や体調不良を起こす
早い時期にデビューできそうです	4歳から5歳秋くらいにかけて能力がピークに達する
どうもオク手のタイプのようでデビューは遅れそうです	5歳から6歳後半くらいで能力がピークに達する
かなりの大型馬なので仕上げるのに少し時間がかかりそうです	馬体重が重い馬で晩成タイプに出るコメント

■有効な調教を考える

調教の基本的な効果は前作までと同じ。芝・坂路はスピードアップ、ダート・ウッドチップ・プールはスタミナアップだ。また、併せで勝負根性アップ、一杯で気性アップも付加されることも覚えておこう。

おまかせ

所有馬を東西10の厩舎から選んで入れる。このとき馬を入れた厩舎は、レースで一度でも使うと、以後移せなくなるので注意。入れると最初は、おまかせ調教に設定されるので、自分で調教したい場合は、調教の"おまかせ"の項目をカーソルで触れればOKだ。使える"おまかせ調教"も前作同様。ウッド強め1発で、調子が落ちたときに回復してくれる、藤枝マジックは今作でも健在だ。

調教(自分)

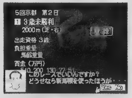
下の表は、デビュー前の調教の一例。ポイントは3月1週から調教を開始している点だ。とにかくデビュー前に少しでもスタミナをアップするためにダ・併せ一杯をできるかぎり行う。理由は、スタミナだけは調教でしか上げられないからだ。馬体重を下げすぎないようにするために、5週に1度は休ませ、以後これを繰り返す。デビュー2カ月くらい前(右の場合9月デビュー目標)から坂路調教に切り替えて、スピードを高めていくのだ。

調教例(かなりハード)

月	週	水曜日	木曜日
3月	1週	ダ・併せ一杯	——
	2週	ダ・併せ一杯	——
	3週	ダ・併せ一杯	——
	4週	ダ・併せ一杯	——
4月	1週	——	——
	2週	ダ・併せ一杯	——
	3週	ダ・併せ一杯	——
	4週	ダ・併せ一杯	——
5月	1週	ダ・併せ一杯	——
	2週	——	——
	3週	ダ・併せ一杯	——
	4週	ダ・併せ一杯	——
6月	1週	ダ・併せ一杯	——
	2週	ダ・併せ一杯	——
	3週	——	——
	4週	坂路	坂路

■デビュー、そしてレース

7〜8月デビューだと遠征による馬体重減を計算して調教しなくてはならないので面倒。そこで、関東の厩舎なら9月以降の中山か東京、関西の厩舎なら京都か阪神を狙おう(もちろん晩成の馬なら10月以降のデビューでも問題ない)。緒戦から勝とうと思うなら強敵ぞろいの1週目の新馬戦を避け、2週目の新馬戦か、いきなり未勝利戦を狙ってみよう。逆にある程度能力に自信がある馬なら、1週目の新馬戦で強敵相手に新聞の印がどう付くかチェックしてみるのだ。レースの指示は安全を期するなら基本的に先行か逃げにする。ただし、直線の長い府中でのデビューは、差しか先行というのがセオリーだ。



▶未勝利勝ちでも1勝は1勝。その後のローテーションがグンと楽になる。

■その他のチェックポイント

まず、ライバル馬。前号でも触れたように、サイレンススズカやセイウンスカイなどが大逃げを打つようになって、これがけっこう強い。4コーナーで引き離されたまま最後の直線に向かい、そのまま勝たれてしまうというケースがよく起こる。また初登場のグラスワンダーも直線の長い府中では脅威。実際の競馬の現5歳勢は、エルコンドルパサーやスペシャルウィークを含め総じて能力が高い。次に自分の馬の勝つパターンを見てみると、"逃げ"で勝てることが圧倒的に多くなったような気がする。また、今まであまり使うことがなかった、"この馬をマーク"の指示も、自分の馬の相手が明確なときには効果を発揮するようになっている感じがした。次回は、そのへんも含め『99』のBCに迫ってみる。

ポイントQ&A 入っていること。凱旋門賞は、キングジョージか宝塚記念を勝って9月1週に厩舎にいることだ。キングジョージは、皐月賞、ダービーを無敗で制した場合も同じく6月4週に厩舎にいれば挑戦できるぞ。

Memories Off

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム、軟派なギャルゲーかと思ったけど、実はクリア条件がかなりシビア。例えば、ある選択肢を選ぶとクリア不可能になってしまうとか……と、ゆーわけで今回の攻略記事はきっと役に立つと思いますよ。それにしても、主人公の名前が変更できないのは残念。でも、実はボクと同じ名前だったりして……♥（〇也クン）

魅力的な5人の女の子との恋愛ストーリーを描く「メモリーズオフ」。
今回は、お目当ての女の子と仲良くなるためのヒケツを大紹介!!

発売中 AVG ▶MC

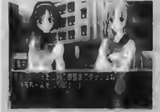
チャート付き攻略で憧れの女の子のハートをGET♥

このゲームでは、女の子ごとに好感度が設定されていて、選択肢の選び方によってその値が変化していく。エンディングを迎えるためには、女の子の好感度が高い状態であること、特定のイベントを見ていることが条件となる。そこで、今回はキャラ別に中盤までの最短攻略ルートを公開!! オススメの選択肢やイベントなど、とくに注意しておきたいポイントを詳しく解説していくので、絶対にチェックしよう。目指せ、5人全員クリア！



▶彩花との悲しい想い出に終止符を打つため、5人の女の子たちと新しい生活を送るのだ

それぞれの女の子が登場する日をチェック！



▲詩音は、登場パターンによって、そのとき発生するイベントの内容も違う。

それぞれの女の子が登場する日は、下の表を見ての通り。女の子別に公開している最短攻略ルートでは、登場する日から発生する選択肢を掲載している。ちなみに、表中に掲載されていない選択肢は、どれを選んでも好感度には影響しない。また、みなもと詩音は登場パターンが2種類あるので、そちらは表を参考のこと。

女の子が登場する日

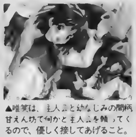
今坂唯笑	1日
音羽かおる	1日
霧島小夜美	2日
伊吹みなも	4or5日
双海詩音	3日



今坂唯笑

八方美人な態度は厳禁！

唯笑の場合は、攻略の際とくに注意すべき点はない。右の表通りに選択肢を選んでいけばOKだ。ただし、ほかの女の子の好感度を上げすぎると、唯笑の攻略が不可能になる場合もあるので注意。できる限り唯笑の好感度だけを上げるように心がけよう。



▲唯笑は、主人公と幼なじみの関係。甘えん坊で何かと主人公を頼ってくるので、優しく接してあげること。

昼食イベント

10月3日～5日にかけて昼食関連のイベントが連続して発生する。このイベントで好感度を上げておくことが、唯笑を攻略するための最低条件となるので、くれぐれも注意するように。



生物室イベント

10月6日の生物室のイベントは、好感度を大幅にアップさせるチャンス！ ただ、選択肢の数が多いので、選び間違いをしないよう気を付けよう。



▶少しでも長く唯笑といられるような選択肢を選ぼ

このコー筋♥最短攻略チャート

No.	日付	時間	場面	選択肢等
1	1日	朝	信に誘われて	「遠慮しておく」
2		放課後	かおるとの会話後	「ええ？ そうかぁ？」
3	2日	朝	唯笑との会話	「ちゃんと応えてやるか」
4		放課後	唯笑を追いかけて	「ゴメン、悪かったよ」と素直に謝る
5	3日	朝	自宅	「もう一度寝られるかな？」
6		昼休み	昼食をどこで食べるか	「教室に戻る」
7			唯笑の今までの記録	「聞きたいぞ」
8	4日	朝	自宅	「唯笑の家にでも押しかけるか」
9		午前	唯笑&かおるとの会話	「唯笑だ」
10		昼休み	昼食をどうするか	「外食してみようかな」
11	5日	昼休み	昼食をどうするか	「パンを買いにいく」
12			どこで食べるか	「やっぱり教室だよな」
13	6日	放課後	頭が痛い	「ま、帰っても大丈夫だろう」
14			どうすればいい？	「やっぱ付き合ってやるしかないか」
15		夜	ちょっとした違和感	「服装か？」
16			生物室に向かう途中	「昔っからこうだったな……」
17			公園	「せっかくだから、公園でも～」
18				「わかった一緒に帰ってやるよ」
19	8日	朝	この淡白な反応は？	「とても気になる」
20			教室	「サボってしまえ」

勉強会イベント



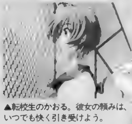
◀打ち上げイベント時に一枚絵を見ることができれば、攻略が順調な証拠だ。

表の通りに選択肢を選ぶと、10月13日にかおるとの勉強会のイベントが発生する。このイベントが発生すれば、かおるの好感度が高くなっている証拠だ。逆に10月17日に試験の打ち上げイベントが発生しないと、かおるの攻略は不可能。もし、イベントが起こらなかった場合は、1度やり直してみよう。その際は、表の★のイベントをしっかりチェックし、1つも見逃さないように。

音羽かおる

必須イベントを見逃すな

かおるの場合は、表中の★がついているイベントが重要になってくる。これらのイベントは、かおるのエンディグを見るための必須条件となるので、絶対に見逃さないこと。このことは、ほかの女の子にも当てはまるので、覚えておこう。



▲転校生のかおる。彼女の頼みは、いつでも快く引き受けよう。



このコー筋♥最短攻略チャート

No.	日付	時間	場面	選択肢等
1	1日	朝	信に誘われて	「一緒に行く」
2			授業中	「話しちゃうか……」
3	2日	昼休み	購買前	「諦めて帰る」
4			パンがほしいかと聞かれ	「素直に礼を言うか……」
5	3日	午前	昼食をどうするか	「やっぱり外だな」→7 「誰かに弁当を～」→6
6		昼休み	信との会話	「ああ」→7
7			昼食をどこで食べるか	「屋上で食べる」
8	4日	昼休み	★昼食をどうするか	「購買でいいや」
9			★昼食をどこで食べるか	「屋上で食べる」
10	5日	昼休み	★その前に……	「パンを買いに行く」 ※4日にみなもと会った→11
10			★その前に……	※4日にみなもと会っていない→12
11	5日	昼休み	みなもにパンを分ける？	「パンを分ける」→12
12			★昼食をどこで食べるか	「天気もいいし屋上に決定」
13		放課後	★かおるに校内を案内	※7、8、9、12のすべてをクリアすれば発生
14	11日	昼休み	★小夜美の頼みごと	「ゴメンちょっと用事が」
15		放課後	★テスト、かぁ……	「家で勉強」
16	12日	昼休み	★屋上でのかおるとの会話	「教えてあげる」
17			※小夜美と約束した場合	「ゴメン小夜美さん」
18	13日	放課後	★かおると図書室で勉強	※好感度が高ければ発生
19	16日	放課後	★かおると勉強する？	「一緒に勉強する」
20	17日	放課後	かおると2人で打ち上げ	※★をすべてクリアしていれば発生

ポイントQ&A

Q：5人の女の子全員を、効率良く攻略する方法を教えてください。
A．このゲームでは、2ブロックで最大80ものセーブデータを作成することができます。選択肢が発生する直前や分岐点などでこまめにセーブしておけば、もし選択肢を間違えても途中からやり直せて便利ですよ。また、その際はメッセージスキップ機能を利用することをオススメします。



霧島小夜美
購買部&屋上へ通おう

小夜美の好感度を上げるには、毎日欠かさず購買に通うことが重要なポイント。また、放課後には仕事の手伝いを頼まれるので、快く引き受けよう。ちなみに、10月14日の時点で好感度が一定の値に達していない場合は、それ以降のイベントが発生しないので、プレイの際はくれぐれも注意してほしい。



▲購買部のヘルフとして働く小夜美彼女と仲良くなるには、積極的にアプローチすることが大切。

屋上イベント

「購買部・屋上」というパターンを3回こなすと、小夜美の好感度がアップする。また、このイベントは小夜美を攻略するための必須条件。ほかの★がついているイベントも見逃さないように。



商店街イベント

10月10日の商店街イベントは、好感度が一定値以上であることが条件。さらに、このイベントは10月13日のイベント発生条件でもあるのだ。



▶条件を満たしていれば、商店街で小夜美に会えるぞ

このコー筋♥最短攻略チャート

No.	日付	時間	場面	選択肢等
1	2日	昼休み	無人の購買前	「謙虚になってみる」
2	3日	朝	自宅	「もう一度寝られるかな?」
3		午前	昼食をどうするのか	「やっぱり外だな」
4		昼休み	昼食をどこで食べるか	「屋上で食べる」
5	4日	昼休み	昼食をどうするのか	「購買でいいや」
6			昼食をどこで食べるか	「屋上で食べる」
7	5日	昼休み	その前に……	「パンを買いに行く」
8			昼食をどこで食べるか	「やっぱり教室だよな」
9			背に腹は変えられない	「もう1度パンを買いに行こう」
10	8日	朝	この淡白な反応は?	「あまり気にならない」
11		昼休み	昼食をどこで食べるか	「やっぱり屋上に決定」
12	9日	昼休み	昼食をどこで食べるか	「暖かいから屋上だな」
13	10日	夕方	★商店街で小夜美と出会う	※好感度が高ければ発生
14	11日	昼休み	★小夜美の頼みごと1	「いいっすよ別に」
15	12日	昼休み	小夜美の頼みごと2	「いいっすよ別に」
16			屋上でのかおるとの会話	「がんばるよう励ます」
17	13日	放課後	★さてと、どうしようか?	「教室で勉強する」
18	14日	夕方	★「ホントに知ってる?」	「さとう」・「しお」・「す」・「しょうゆ」・「みそ」
19			★滅多にってことは?	「小夜美さんって……」

外出イベント



◀教室で「自宅で勉強する」を選択すると、その直後に放課後イベントが発生。

10月10日にみなもと外で出会うイベントの発生条件は2つ。1つは、10月9日にみなもと勉強するイベントを見ていること。そして、もう1つは小夜美の好感度が一定未満であることだ。とくに後者の条件が厳しいので、攻略チャートを見ながら慎重にゲームを進めよう。また、10月12日の放課後のイベントで、選択肢を間違えると彼女のエンディングを見ることが不可能になってしまうぞ。

伊吹みなも
シナリオ分岐に注意!

みなもの場合は選択肢によって、出会う日が変わってくるのが大きな特徴。そのため、どの選択肢で分岐するのかを下の表でチェックしておくことが重要だ。また、★がついているイベントも多いので、忘れずに見ておこう。



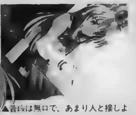
▲体が弱く、病気がちなみなも。そんな彼女には、常に気を配った態度で接してあげよう。



このコー筋♥最短攻略チャート

No.	日付	時間	場面	選択肢等
1	4日	朝	自宅	「唯笑の家にでも~」・5 「やっぱりもう~」・2
2			みなもとの出会い①	「一言いってからにするか」
3		放課後	信の誘い	「遠慮しとく」
4			みなもとの会話	「好き」・6
5	5日	朝	みなもとの出会い2	——
6		昼休み	昼食をどうするか	「パンを買いに行く」
7			どうしようかな……	「分けない」
8	6日	放課後	頭が痛い	「ここは素直に保健室に行くか……」
9			薬か……	「やっぱりやめとこう。薬は~」
10	8日	朝	★この淡白な反応は?	「あまり気にならない」
11		放課後	★みなも&唯笑との会話	「教える」→12へ
11	8日	放課後	★みなも&唯笑との会話	「教えない」・19へ
12	9日	放課後	★みなもとの会話	「言われた通り、黙って見守る」
13			ほかには、感想は?	「『感想って?』と聞く」
14	10日	昼	信との会話	「そうだな、よっていくか」・15 「やめとく。ここでマンガ~」・16
15			本屋	「みなもちゃんを捜してみる」
16			喫茶店	「もう店を出よう」
17	11日	昼休み	★小夜美の頼みごと1	「ゴメンちょっと用事が」
18		放課後	★テスト、かぁ……	「図書室で勉強」
19	12日	昼休み	★小夜美の頼みごと2	「ゴメン今日も勘弁してよ」
20		放課後	★どこで勉強するか	「自宅で勉強する」
21			★ひょっとすると……	「確かめてみる」





▲普段は無口で、あまり人と接しようとしない詩音。彼女の心を開かせるには、細かな心配りが必要だ。

双海詩音
登場パターンをチェック

先にも述べた通り詩音は登場パターンが2通りあるが、「出会い1」よりも「出会い2」の方へ進むのが理想的。「出会い2」へ進んだ方がより高い好感度が得られるぞ。あとは、下の表を参考にして★がついている選択肢を見逃さないように、慎重にゲームを進めよう。そうすれば、詩音のクリアは目前だ。

ハンカチ関連イベント

左下の表を見ればわかるように、10月3日の朝に発生する選択肢の選び方によって、詩音の登場パターンが異なる。「出会い2」の方へ進むと、詩音がハンカチを落とすというイベントが発生。その後、このハンカチに関連するイベントが自動的に2回発生して、最後の「ハンカチイベント3」で詩音の好感度が上がるぞ。少しでも好感度を上げておくためにも、絶対に「出会い2」の方へ進むようにしよう。



▲「出会い2」の方へ進めば自動的にイベントが発生し、ハンカチイベント③で好感度がアップする。

このコー筋♥最短攻略チャート

No.	日付	時間	場面	選択肢等
1	3日	朝	自宅	「もう一度寝られるかな?」・2 「いや! 絶対に寝る」→4
2			詩音との出会い1	「強く呼んでみる」
3			詩音との会話	「同じクラスの三上智也だ」・5
4			詩音との出会い2	——
5	4日	午前	唯笑&かおるとの会話	「双海さんだ」
6		午後	詩音のハンカチイベント1	※4をクリアした場合のみ
7	5日	昼休み	★昼食をどうするか	「次の授業の支度をする」
			★昼食をどこで食べるか	「校庭だな」or「保健室だな」
			詩音との会話後	「おどかして追い払う」
			ここでオレが……	「やっぱり飲まない」
8		午後	詩音のハンカチイベント②	※6をクリアした場合のみ
9	8日	昼休み	昼食をどこで食べるか	「基本に忠実に教室だよな」
10			詩音のハンカチイベント③	※8をクリアした場合のみ
11	9日	昼休み	昼食をとこで食べるか	「天気もいいし校庭かな」
12			詩音との会話後	「青春の詩を歌ってみる」
13	11日	昼休み	★小夜美の頼みごと1	「ゴメンちょっと用事が」
14		放課後	★テスト、かぁ……	「図書室で勉強」
			★図書室	「誰かに借りる」
15	12日	昼休み	★小夜美の頼みごと2	「ゴメン今日も勘弁してよ」
16		放課後	★どこで勉強するか	「図書室で勉強する」
17	13日	午前	誰にノートを借りるか?	「双海さんに借りる」
18		放課後	★どこで勉強するか	「図書室で勉強する」
19	15日	放課後	詩音と一緒に勉強する	「語句の頭を~」・「『死ぬ』の~」→「予定」
20			勉強後	「ずっといられるといいな」
21	16日	放課後	★辞書をどうするか	「図書室に行ってみる」
22	17日	放課後	★景気づけに……	「図書室へ行く」

ポイントQ&A

Q:ゲーム中にはたくさんの選択肢が発生しますが、どれを選べばいいのでしょう?

A:上の表に掲載されている以外の選択肢は、基本的にどれを選んでも構いません。しかし、それらの選択肢の中にも好感度が変化するものがあるので、できる限り女の子に好感を与える選択肢を選ぶのが得策と言えます。何気ない選択肢でも好感度が変化するケースが多いので、セーブしてから選択肢を選ぶようにしましょう。

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4

さらなる進化を遂げた人気サッカーゲームの最新作を大攻略! 各種のテクニックやデータはもちろん、隠し要素までばっちりフォローしているのだ!!

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ノーマルレベルはレビュー時に全モードともクリアしていたので（五輪のみハードレベルの日本でもクリア）、購入後はハードレベルで遊んでいます。マスターリーグもロードしまくって全勝優勝したけど、2年目以降は補強選手のおかげで難易度が下がっちゃって残念。ちなみに我がチームのＣＢはロベ・カウです（笑）。（ウォルフ）

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2～4P対戦可

試合に勝つためにこれらのテクニックを身につけよう!

この『4』は前作の基本システムを受け継ぎながらも、新テクニックが用意されたり、ゲームバランスが見直されたりしている。そのため、前作と同じ戦法はほとんど通用しなくなっているので、どんな点に注意すれば勝てるのかを紹介していこう。なお、初期状態ではカーソルチェンジ（操作選手の切り替え）がオートに設定されている。このままでもそれなりに戦えるが、より高度な戦術を実践するためにもマニュアルに慣れておこう。そうすれば「味方にプレスをかけさせておいて、自分はゴール前を固める」といったプレイも自在にできるようになるからだ。



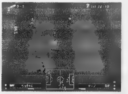
□ボタンでカーソルチェンジのオート/マニュアルを切り替えます

◀カーソルチェンジは試合直前に設定する。システムデータに記録すれば、毎回変更する必要はなくなる。

DEFENSE 守備編

◉相手のパスコースを消すように動く

相手がドリブルしてきたら、パスコースを消すように動きつつ寄っていこう。直線的に近づくとパスされたときに後手に回ってしまうからだ。ボールをキープしていない選手の動きはレーダーでチェックすることになる。レーダーを見るのが苦手な人はカメラ視点を「ＷＩＤＥ」にしよう。



◉相手のボールを奪うチャンスは?

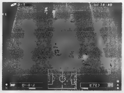
ダッシュドリブル中には急激な方向転換ができないので、相手の正面に割り込もう。トラップが大きくなったときを狙ってかすめ取るのも有効だ。パスコースにスライディングを置いておくのもいい。

◉ピンチになったらクリア優先で

自陣ゴール前でボールを奪い返したら□ボタンでクリアしよう。カットされやすいショートパスや、蹴るまでに時間がかかるロングパスは危険だからだ。相手ゴール方向を向いてからクリアするのが理想。

◉ルーズボールをクリアするときは□を押しっぱなしにしておこう

自陣内を転がっているルーズボールを追いかけるときはダッシュボタンと共に□ボタンも押し続けておこう。追いついた瞬間、自動的にクリアしてくれるぞ。トラップが大きすぎてボールをタッチラインに蹴り出す等のミスも防げる。



「マスターリーグ」で獲得できる有力選手たち

特定の条件を満たすと出現する隠しチームが５つある。出現条件を右ページにまとめておいたので、早めに出しておこう。すべてがオールスターチームで能力の高い選手がそろっているから、ここから選手を獲得するのだ（マスターリーグモードでは、その時点で出現しているすべてのチームから選手を獲得できる）。ちなみに、クラブチームや各国代表とダブって登録されている選手も多いが、どのチームから獲得しても選手の能力は変わらない。狙い目は、ここにしか登場しない選手だけで構成されている「クラシック」と名のつく２チームだ。能力の高い選手が多いので、データをよく見て誰を獲得するか決めよう。

マスターリーグモードで引き分け以上の成績を残すとポイントがもらえるが、その計算方法は右のとおり。引き分けると４点しか入らないが、勝てば最低でも９点（ハードレベルなら10点）入ることになるのだ。

ポイント計算表

モード	勝	引	BONUS
NORMAL	8	4	得失点差×１
HARD	8	4	得失点差×２

World AllStars

ポジション	選手名	獲得ポイント	身長	体格	当たり	体力	ドリブル	ダッシュ	加速力	攻撃力	防御力	シュート力	シュート精度	テクニック	パス精度	ヘッド精度	ジャンプ力
GK	チラベルト（パラグアイ）	32	88	6	9	6	5	7	7	3	9	8	7	6	5	5	8
DF	ウェスタ（ナイジェリア）	24	83	5	7	7	6	7	6	4	8	7	4	5	5	7	8
	アジャヤマ（アルゼンチン）	24	77	5	7	7	6	7	6	5	8	6	5	7	5	7	7
	ロベウト・カウロス（ブラジル）	36	68	7	6	8	7	9	8	8	6	9	7	7	7	6	9
	アルゼ（パラグアイ）	24	78	5	6	9	7	7	7	7	5	7	6	7	7	6	6
MF	レドント（アルゼンチン）	32	86	4	7	7	7	7	6	6	7	7	6	7	7	5	6
	リバルド（ブラジル）	40	86	4	8	7	8	8	7	7	4	8	8	8	8	7	7
	ハッゼ（モロッコ）	26	83	5	7	8	8	8	7	7	4	7	8	8	8	7	7
	レコバ（ウルグアイ）	30	77	5	7	7	8	7	7	7	4	7	7	8	8	6	7
FW	バテストータ（アルゼンチン）	44	85	5	7	7	6	7	8	9	2	9	9	7	7	8	8
	ロナルド（ブラジル）	50	80	5	7	7	9	9	8	9	2	8	8	9	7	6	7
DF	ホン・ミョンゴ（韓国）	22	81	5	6	7	5	6	5	5	7	6	6	6	6	6	6
	カシュー（ブラジル）	30	75	5	7	7	7	7	7	7	6	7	6	7	7	6	6
MF	フラシオ・コルセイソ（ブラジル）	22	80	6	7	8	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	7
	ナカイ（日本）	24	75	6	7	7	7	6	7	7	4	6	7	8	8	6	6
	オウテガ（アルゼンチン）	30	70	6	5	6	9	7	6	8	5	6	7	9	8	6	7
	ベーヨン（アルゼンチン）	36	86	5	7	8	7	7	6	8	6	8	7	8	8	6	6
FW	サンカ（パラグアイ）	30	88	4	7	7	7	7	7	7	3	7	8	7	6	8	7
	サマス（チリ）	32	74	6	7	8	8	8	7	9	2	8	8	7	7	8	9
	サノラノ（チリ）	30	78	5	7	7	7	7	7	8	3	7	8	7	6	8	8
	エルマンデス（メキシコ）	28	75	4	7	7	8	8	7	8	3	7	8	7	6	7	7
GK	カンポス（メキシコ）	20	68	6	6	7	7	8	8	3	9	7	6	6	6	5	9

European AllStars

ポジション	選手名	獲得ポイント	身長	体格	当たり	体力	ドリブル	ダッシュ	加速力	攻撃力	防御力	シュート力	シュート精度	テクニック	パス精度	ヘッド精度	ジャンプ力
GK	ペルッチ（イタリア）	24	81	8	8	5	2	6	6	2	8	6	2	4	4	3	7
DF	ドゥカイー（フランス）	30	85	5	8	7	5	7	6	5	8	6	5	6	6	7	8
	イメロ（スペイン）	32	87	4	8	8	6	6	6	6	8	8	7	7	7	7	7
	スタン（オランダ）	32	88	4	8	7	5	6	6	5	9	6	4	6	5	7	8
MF	ダーウィッツ（オランダ）	36	69	6	6	9	7	8	8	6	6	9	7	7	7	7	9
	ラムール（スペイン）	40	80	5	7	7	8	7	7	7	4	8	8	8	7	6	6
	ベッキャム（イングランド）	40	83	4	6	7	8	7	6	8	5	7	8	8	9	5	6
	ジダム（フランス）	40	80	5	8	7	9	7	6	8	4	8	7	8	9	6	6
FW	ビアモフ（ドイツ）	36	91	4	8	6	6	7	6	8	3	8	8	8	7	9	8
	アメルカ（フランス）	30	84	5	7	8	6	8	7	8	3	7	8	7	6	7	8
	シェルチェンコ（ウクライナ）	40	83	5	7	7	7	9	8	9	3	8	8	7	7	7	7
DF	マルデーニ（イタリア）	32	85	5	7	8	6	7	6	6	7	7	6	7	7	6	7
	ミナイロビッチ（ユーゴスラビア）	32	84	5	7	7	7	6	6	7	7	8	8	7	7	6	7
	チュナム（フランス）	30	82	5	7	7	7	8	7	6	8	8	6	7	6	7	9
MF	イエレニース（ドイツ）	28	76	5	7	7	7	7	6	6	7	7	5	7	7	5	7
	グァルデオナ（スペイン）	34	80	6	7	7	7	7	7	7	5	7	6	8	8	6	7
	ルイ・コスナ（ポルトガル）	36	80	5	7	7	8	7	6	8	4	8	8	8	9	7	6
	ボバン（クロアチア）	36	83	5	7	6	9	6	6	7	5	7	7	9	9	6	6
FW	ロベウト・バッソ（イタリア）	32	74	5	6	6	8	6	6	7	3	6	8	9	8	6	5
	ビレリ（イタリア）	44	87	6	8	8	7	7	8	9	3	8	8	7	6	8	7
	オーネン（イングランド）	44	75	6	6	7	8	9	8	8	2	7	8	8	6	7	7
GK	バルケス（フランス）	24	83	5	8	5	3	7	7	3	8	7	3	4	4	4	8

Classic European AllStars

ポジション	選手名	獲得ポイント	身長	体格	当たり	体力	ドリブル	ダッシュ	加速力	攻撃力	防御力	シュート力	シュート精度	テクニック	パス精度	ヘッド精度	ジャンプ力
GK	ヤチン	30	85	4	8	6	2	7	7	3	9	6	3	4	4	5	9
DF	ムーヤ	24	80	5	7	7	6	7	6	5	8	6	5	6	6	7	7
	ベッケンバウヤ	40	81	5	7	7	7	6	6	6	8	6	6	7	8	7	7
	バレーシ	36	76	5	7	6	6	6	5	5	8	5	6	7	7	6	7
MF	フリッツ	36	86	4	8	8	7	7	8	8	6	7	8	8	7	8	8
	ベスティ	32	74	5	5	8	9	7	6	7	5	7	6	7	6	6	7
	プラティネ	44	75	6	6	6	8	6	6	7	4	6	8	8	8	6	6
	チャーウトン	42	73	5	6	7	7	7	6	7	3	9	8	7	8	5	6
	クアイフ	50	76	5	6	7	9	7	6	7	4	7	9	9	8	6	6
FW	カムトナ	40	88	5	8	7	7	7	8	8	3	8	8	7	7	7	7
	ミューアー	36	80	6	7	7	7	8	6	8	3	8	9	7	6	6	7
MF	ライカーウト	32	88	4	8	8	6	7	7	6	8	7	6	6	6	8	8
	プセカス	30	80	5	6	6	7	6	6	7	4	7	8	7	6	7	6
	パペン	28	75	6	6	6	7	6	6	7	4	6	7	8	8	6	6
	リベーア	26	76	5	6	7	7	7	6	7	2	6	6	8	8	6	6
FW	シンドアー	24	80	5	7	6	8	6	6	7	3	6	8	8	7	7	6
	ロッジ	30	78	5	6	7	7	8	7	7	3	7	9	7	5	7	7
	エウサビオ	40	75	5	7	8	7	8	7	8	4	9	8	8	6	7	7
	ファンバスチン	44	88	4	8	7	8	7	6	7	3	7	8	8	6	8	8
	リエカー	32	77	5	7	6	6	7	7	7	3	6	8	8	6	6	6
	ローン	32	75	5	6	7	6	7	7	7	3	7	8	7	6	8	8
GK	ソフィ	30	85	4	8	5	3	7	7	3	9	6	3	4	4	4	8

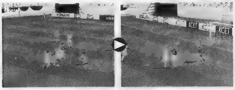
ポイント Q&A

Q：マスターリーグで能力の高い選手ばかりを獲得していたら、ＦＷばかり集まってしまいました。一度に出せるＦＷは３人程度なので、無駄になったのですが……。
A：前チームでＦＷをしていたからといって、自分のチームでもＦＷとして使う必要はありません。走力の高いＭＦや身長の高いＦＷをＤＦとして起用したり、攻撃能力の高いＤＦやＧＫをＦＷとして起用したりするのもマスターリーグならではの遊び方。元のポジションにこだわらず、好きな選手を集めてみるのも楽しいものです。

OFFENSE 攻撃編

◉浮きスルーでチャンスを作り出せ

ＣＯＭの位置取りがよくなった関係でグラウンダーのパスが通りにくくなった。そこで多用したいのが浮きスルー(Ｌ１＋◬ボタン)。ペナルティエリアの少し外から出せば、決定的なチャンスを作り出すことも可能なのだ。コマンドを入れてから蹴るまでに時間がかかるので、早めに出すよう心掛けよう。



◉フェイントＡで相手を惑わそう

新要素のフェイントＡ（シュートゲージが出ているときに⊗ボタン）はとても有効なテクニック。相手と１対１になったら狙ってみよう。ただし、ダッシュ中には出せない。あわてずに、落ち着いて操作すること。



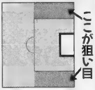
◀ＤＦを抜きたいときにも使える。１対１になったら狙う価値あり。



◀トレーニングモードで「ワンツー→フェイントＡ」も練習しよう。

◉足の速い選手を活用しよう

「４」で勝つには走力のある選手をうまく使いこなすことが必要不可欠。ＦＷはもちろん、ＭＦやＤＦにもバランスよく配置したい。速攻時は「空いたスペースにボールを放り込み、足の速い選手に追いかけさせる」戦法が有効。ＧＫに取られない場所（右図参照）に蹴り込もう。



◉スローイン時の注意点

受け手が正面にいるのを確認してから投げること。スローインを受けたら投げた選手に戻すのが基本だ（敵陣の深くからスローインする場合は、オフサイドになる可能性が高いので注意すること)。大きく蹴り出したいときは下の方法を使おう。



▶自陣内からクリアするときは垂直方向を向いて⊗ボタンで。▢ボタンは押しっぱなし。

◉ボールを外に出して時間稼ぎ

リードしているときに残り時間が少なくなってきたら、時間稼ぎに徹するのも手だ。スローインやゴールキックには一定の時間がかかるため、相手が寄ってきたらすぐにタッチラインやゴールライン方向に蹴り出そう。相手ＧＫにわざと取らせるのもいい。

こんなテクニックも使えるのだ

覚えておくと役に立つテクニックを３つ紹介しよう。この中には操作方法が取扱説明書に載っていないものもある。あらかじめトレーニングモードなどで練習して、操作を体に覚え込ませてから実戦投入するといいだろう。

●ニアサイドへのセンタリングは◎×２回で

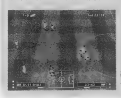
敵陣深くで◎ボタンを押すとファーサイドへのセンタリングになり、ゴールライン(攻撃)方向に✚キーを入れつつ⊗ボタンを押すとグラウンダーのセンタリングになる。実はそのほかにも、◎ボタンを２回続けて押すことでニアサイドへのセンタリングを上げることができるのだ。状況に応じて３種類のセンタリングを使い分けよう。

●浮き球をシュートするときは▢を押しっぱなしでOK

センタリングや浮きスルーなどをダイレクトでシュートしたいときはボールを受ける前から▢ボタンを押し続けておくといい。こうすることで自動的にシュートしてくれるからだ。ただし、距離的に届かないボールに対してもシュートの体勢に入ってしまうので注意。そういうときは▢ボタンから手を離してボールを追いかけよう。

●相手がボールをキープしているときに▢を押すと味方が寄ってきてくれる

相手ボールのときに▢ボタンを押すと操作選手以外の選手がプレスをかけてくれる（取扱説明書で「プレス２」と呼ばれている行動)。ドリブル突破やスルーパスを防ぎやすくなるのでうまく利用しよう。ただ、包囲網を突破されると大ピンチになる。使いどころには注意しよう。



◀守備選手が余っているときには「プレス２」を積極的に狙っていこう。ボールを奪うのだ。

Classic World AllStars

ポジション	選手名	獲得ポイント	身長	体格	当たり	体力	ドリブル	ダッシュ	加速力	攻撃力	防御力	シュート力	シュート精度	テクニック	パス精度	ヘッド精度	ジャンプ力
GK	イキータ	24	83	5	7	6	4	7	7	4	8	6	3	4	4	4	8
DF	チュンピテス	22	68	6	7	6	5	7	6	5	7	6	5	6	5	7	7
DF	カーロス・アウベウト	24	80	5	7	7	6	7	6	6	8	7	6	7	5	6	7
DF	アンドアーデ	24	79	5	7	8	7	7	6	6	7	6	6	7	6	6	7
MF	ファウカン	26	83	4	6	7	6	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6
MF	アウディレス	30	69	5	5	7	7	6	6	6	5	6	6	8	8	6	6
MF	カニージャ	24	75	4	6	8	7	9	8	7	4	7	7	7	6	7	7
MF	ジート	44	72	5	6	6	8	6	6	7	4	7	8	9	9	6	6
MF	マラドーネ	50	66	8	7	8	9	7	7	8	4	7	8	9	8	6	7
FW	ケンプス	26	81	4	7	7	7	8	8	8	3	7	8	7	6	7	7
FW	ペリ	44	75	5	6	7	8	8	7	8	3	8	9	8	7	9	8
DF	オスカル	24	78	5	7	7	5	7	6	5	8	6	5	6	6	7	8
MF	トニーノ・セレーソ	28	82	5	7	7	6	6	5	5	6	6	5	7	7	6	6
MF	ソクアテス	32	85	4	8	7	7	6	6	6	5	8	6	7	8	7	6
MF	クビジス	26	73	5	6	8	8	7	7	7	4	7	7	8	7	6	6
MF	ジズ	30	74	5	6	7	7	7	6	6	5	6	6	8	9	6	7
FW	ロゼ・ミア	30	76	5	7	6	7	8	8	8	3	7	8	7	6	8	8
FW	サンテス	26	75	5	6	8	7	8	8	8	3	8	8	7	6	7	8
FW	ブワウヤ	30	80	5	7	8	8	7	7	8	3	7	7	8	7	7	7
FW	ガインシャ	40	69	6	7	8	9	8	8	9	2	7	8	9	7	7	7
FW	デステハノ	36	75	6	7	7	7	8	8	8	3	7	8	7	6	6	6
GK	ヌコネ	24	87	4	7	6	3	7	8	3	8	7	3	4	3	4	9

Gold AllJapan

ポジション	選手名	獲得ポイント	身長	体格	当たり	体力	ドリブル	ダッシュ	加速力	攻撃力	防御力	シュート力	シュート精度	テクニック	パス精度	ヘッド精度	ジャンプ力
GK	タブチ	10	78	6	7	5	2	6	5	2	6	6	2	2	3	3	6
DF	ハシモト	18	82	4	7	7	4	6	6	4	7	5	4	5	5	6	7
DF	キヨスミ	14	80	5	7	6	4	5	5	3	6	4	3	4	4	5	6
DF	ツヤマ	14	73	6	5	7	5	7	6	6	6	5	4	5	5	5	6
DF	マツイ	12	68	6	5	7	5	6	5	5	5	4	4	5	4	5	6
MF	カトリ	12	74	5	6	6	5	6	6	5	6	5	5	5	5	6	7
MF	オクヤマ	24	70	6	5	7	7	7	6	7	5	6	7	7	6	6	6
MF	キウチ	24	68	5	5	6	6	6	7	6	4	6	6	6	6	6	6
MF	カザオカ	24	81	4	6	6	8	6	5	6	5	5	6	7	8	6	6
FW	ミヤマ	24	77	5	6	7	7	7	7	7	4	6	7	7	6	7	6
FW	カナモト	32	80	4	7	7	6	7	6	8	3	7	8	6	6	7	6
DF	ソガベ	10	78	5	6	6	4	5	6	3	6	4	4	4	4	6	6
DF	オサナイ	10	77	5	6	7	5	7	5	4	5	5	4	5	4	5	6
MF	ニシオ	10	75	5	6	6	5	6	7	5	6	5	5	4	5	6	5
MF	マエノ	10	78	5	6	7	6	6	6	6	5	4	5	5	5	4	6
MF	カネコ	18	72	5	5	7	7	7	6	7	4	5	6	6	6	6	6
MF	ミズサワ	16	71	5	5	6	6	6	6	6	4	6	7	6	6	6	7
FW	タシロ	12	75	5	6	6	6	6	5	6	4	5	6	6	5	5	6
FW	ハマ	16	78	5	7	6	5	6	7	7	3	5	6	5	5	7	7
FW	スギハラ	16	72	5	6	7	6	7	7	7	3	6	7	6	6	6	7
FW	ハラノ	12	77	5	6	7	6	6	6	6	3	6	6	6	6	6	6
GK	カリノ	10	80	5	7	5	2	6	6	2	6	6	2	2	3	3	6

電撃オススメ「マスターリーグ」狙い目選手

獲得ポイントが少ないわりに能力が高いという、コストパフォーマンスのいい選手を集めてみた。１年目は戦力的に厳しいこともあって、ポイントがたまりにくい。こんなときは50ポイントで超一流選手を１人獲得するよりも、24ポイントの一流選手を２人獲得したほうがいい。超一流選手の獲得は、戦力がある程度整ってくる３年目あたりから始めても決して遅くはないだろう。

ポジション	選手名	獲得ポイント	身長	体格	当たり	体力	ドリブル	ダッシュ	加速力	攻撃力	防御力	シュート力	シュート精度	テクニック	パス精度	ヘッド精度	ジャンプ力
GK	シーマン（イングランド）	24	93	5	8	5	2	6	6	2	9	6	2	4	3	3	7
GK	ファンデルサール（オランダ）	24	97	4	8	5	4	7	7	3	8	6	4	4	4	5	7
DF	ル・ショー（イングランド）	24	78	6	7	7	7	7	7	6	6	6	5	6	6	5	6
DF	レチハー（オランダ）	24	78	4	6	7	7	7	7	7	6	7	6	6	6	7	7
DF	ヤムニ（クロアチア）	24	80	5	7	7	7	9	7	7	5	8	6	7	7	5	6
MF	ラバイッチ（クロアチア）	24	83	5	7	8	8	8	7	8	3	8	7	7	6	6	7
MF	エリエルト（ブラジル）	18	80	5	7	7	8	8	7	7	4	6	7	7	7	7	7
MF	フィニティ（ナイジェリア）	24	88	4	7	7	8	8	7	7	4	7	7	7	7	6	6
FW	エムボマ（カメルーン）	24	85	5	8	6	8	8	8	8	2	9	8	8	7	8	8
FW	デニウトン（ブラジル）	24	78	5	7	7	9	8	7	8	3	7	7	8	6	7	6
FW	アスリ（フランス）	24	87	4	7	7	8	8	7	8	3	7	7	7	6	7	7

隠しチーム出現条件一挙公開!!

隠しチームなどの出現条件を紹介しよう。なお、隠しチームが使用できるモードはエキシビジョンマッチ、インターナショナルリーグ、インターナショナルカップ、コナミカップ、トレーニングモードの５つ。スタジアム「Club House」が選べるようになるモードはエキシビジョンマッチ、オールスターマッチ、U22エキシビジョンマッチ、マスターリーグチーム対戦の５つ、となっている。

European AllStarsとWorld AllStarsが使用可能になる
条件▶インターナショナルカップで優勝する

Classic European AllStarsとClassic World AllStarsが使用可能になる
条件▶インターナショナルリーグ（フルシーズンorハーフシーズン）で優勝する

Gold AllJapanが使用可能になる
条件▶オリンピックモードを日本で優勝する

エキシビジョンマッチでセーブしてあるマスターリーグのチームが使用可能になる
条件▶マスターリーグを１シーズン以上プレイする

エキシビジョンマッチ等でスタジアム「Club House」が選択可能になる
条件▶コナミカップ（総当たりorトーナメント）で優勝する

ポイントQ&A

Q：いつの間にかトロフィー画面の右下にモアイの形をした「ＥＸＴＲＡ　ＣＵＰ」が出現していました。この「ＥＸＴＲＡ　ＣＵＰ」はどうすれば遊べるのですか？
A：残念ながら専用のカップ戦が用意されているわけではありません。すべてのモード（ヨーロピアンカップ、アフリカンカップ、アメリカンカップ、アジアンカップ、インターナショナルカップ、インターナショナルリーグ、マスターリーグ、オリンピック）で優勝すると、この「ＥＸＴＲＡ　ＣＵＰ」がご褒美として出現するのです。

Little Lovers SHESOGAME リトルラバーズ シーソーゲーム

『リトラバ』攻略編第３弾は、実践編と称して〝ゲームをより効率よく進めるためのワンポイントテクニック〟を集めてみたぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ということで、『リトラバ』攻略編の最終回となります。ここまでの紹介＆攻略で、このゲームの楽しさが少しでも伝わっていれば幸いです。さて、攻略も終わったことだし、やっと「電撃」の名前を捨てて、自分の名前で学園生活でも楽しんじゃいましょうかね。あやちゃ〜ん♥ 待っててね(笑)。 (袋)

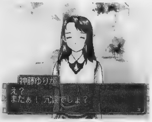
発売中 TBL	▶¥6,800(CD2枚組) ▶NTT出版／日経映像
	▶MC(3ブロック)、MT、4P対戦可

最後で失敗しないためのワンポイント攻略集!!

発売して１カ月経ったけど、みんなは、お好みのヒロインとのハッピーエンドを迎えられたかな？ これまでの攻略でも解説してきたように、独特なルールのおかげで、かなり敷居の高いこのゲーム。特にキラーキャラの〝したたかさ〟や〝卑劣なチームプレイ〟には、何度も泣かされた人も多いだろう。最後となる今回は、プレイに行き詰まったとき（行き詰まらないため？）に有効なテクニックを紹介しよう。また、右ページでは、これまでに詳しくは触れなかった３年２学期のルールや実際の進め方についてもバッチリフォロー。「あと１歩で勝てない」と悩んでいるキミに効果アリ、なのだ。



◀前号、前々号と合わせて読めば、さらに効果は高いぞ。



◀告白に失敗しないためにも、右ページもしっかり読もう。

POINT 1 知って得する実践テクニックを伝授!

ここでは、地味ではあるが確実に効果のあるテクニック７つを紹介していこう。ちなみに、最初のプレイでは、たとえバッドエンド確定であっても、そのまま最後までプレイすることをオススメする。ストーリーの流れやイベント発生のタイミング、コマの配置などがある程度把握でき、２回目以降のプレイを有利に展開できるようになるぞ。

◉進行状況に応じたプレイスタイルを心がける

『リトラバ』では、１つの学期が１つのステージになっている。長期の休みは基本的に飛ばされるので、大体１ステージは３〜４カ月弱。この期間を４人で順番に行動するため、実際に自分にターンが回ってくるのは、10回前後がいいところ。その限られた行動回数を有効に活用するために、ここで各学期の前半と後半の過ごし方の一例を紹介しよう。

学期前半 「足切り」ギリギリでOK

ヒロインと会うためには、自分のパラメータが「足切り値」を超えていないとダメということは前回お伝えした。だが、この「足切り値」は、１でも超えていれば問題なく会話できる。つまり、必要以上に高くしてもあまり意味がない（もちろん、体力が高ければ、体育祭などのスポーツ系ミニイベントで有利になる）ということ。学期の初めの１カ月から１カ月半くらいは、「足切り値」さえギリギリに満たしているなら、ヒロインマスなどに優先的に止まったほうがいい。「足切り値」は超えていても、好感度が足りないために、デートを断られた……なんてことになるのは悲しすぎるぞ。

学期後半 １学期先の「足切り」を目指せ!

次に学期後半はどうするかというと、パラメータマスやクラブマスに止まって、次の学期の「足切り値」を超えることを目指してパラメータアップにはげもう。こうすれば、次の学期（ステージ）のスタート直後に、いきなりヒロインをデートに誘うことも可能なのだ。同じ学期内に同じデート場所は選べない（ほかのCOMキャラが選んだ場所でも）ので、ヒロインの好みの場所（または特別なイベントが起こる場所など）に誘いたい場合は、こうして先手を打とう。もちろん、パラメータアップにはげむといっても、そればかりではなく、ある程度はヒロインマスにも止まっておきたい。このへんはバランスである。

◉ステータス画面を活用しよう

自分のターンのときには、ステータスのコマンドを選ぶと、ほかのＣＯＭキャラのパラメータと所持しているカードを見ることができる。なかでも重要なのが、持っているカードの情報だ。たとえば、スキップカードや風邪カードを持っているＣＯＭキャラがいれば、デートに誘うのを控えて（誘うとかなり高確率でカードを使ってくるので）、ほかのキャラに使うのを待つのだ。



▲ライバルの実力を知るのも、女の子攻略の重要なポイントだ。

◉「つるし上げ」に備えて



▲カードショップで見かけたら、買っておくのもいい。

特にキラーキャラなどと組んでプレイしている場合、自分が突出してヒロインの好感度を稼ぐ（稼ごうとする）と、まず「つるし上げ」を食らう。具体的には、上でも紹介したスキップカードや風邪カード、ヒドイ噂カードなどによる邪魔など。風邪に対しては、薬カード、噂には誤解を解くカードなど、ＣＯＭキャラが持っているカードから判断して、常に対応策を用意しておこう。

◉強制イベントマスの賢い使い方

テストや終業式など、強制イベントが発生するマスは、〝次のターンは通過した人から行動できる〟というルールがある。１度止まるマス目がズレてしまうと修正が難しいので、〝学期末にワザと終業式まで飛ばして、次の学期に自分のターンから始められる〟というのは、状況によっては有利に働く。また、強制イベントマスまでの間に、止まりたいマスがない場合も有効だ。



▲学期末に次の「足切り値」に達したら、次の学期まで飛ぶのも手。

◉テストは「早押し」重視？



▲テストで上位に食い込めば、ヒロインの好感度も上がるぞ。

学生にとってイヤ〜なイベントの１つ、テスト。『リトラバ』では、４択形式のクイズによって、その学力が試されることになる。このテストで高得点を稼ぐテクニックは、なるべく早く答えを選択することだ。もちろん、不正解の場合は意味がないが、正解の場合にはほかのＣＯＭキャラよりも早く答えれば、より高得点が稼げるようになるぞ。

◉誕生日プレゼントがもらえないキミへ

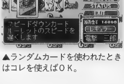
ゲームスタート時に、誕生日の設定をしているにもかかわらず「誕生日のイベントが起こらない」とお嘆きのキミ。実は、誕生日にプレゼントがもらえるのは、〝直前のヒロインの誕生日にプレゼントした人のみ〟なのだ。つまり、プレゼントをもらいたい場合は、プレゼント購入イベント、ヒロインの誕生日マスに止まる、という２つの条件をクリアする必要があるぞ。



▲ヒロインからのプレゼントはカード類。好感度で内容が変わるぞ。

◉ランダムカードの対処法

ルーレットの〝目押し〟が簡単なゲームだとはいえ、さすがにランダムカードを使われたときには、かなりキビしいものがある。そんなときに有効なのが、スピードアップカードやスピードダウンカードなのだ！ 実はルーレット系カードは、〝その効果中でも別のカードを使用すれば、あとから使ったカードの状態に変えることができる〟のだ。覚えておいて損はないぞ。



▲ランダムカードを使われたときはコレを使えばＯＫ。

ポイントQ&A

Q：体育祭などのミニゲームで勝つことに、なにか意味はあるんですか？ 全然、勝てないんですけど……。

A：一応、１位になればヒロインの好感度、場合によっては行事に関係のあるパラメータ（体力、男気など）がアップする場合もあります。ただし、１回も１位を取れなかったからといって、エンディングに影響することはありません。また体力が低いと、徳田などには〝絶対に〟勝てないので、あきらめてしまうのも１つの手です。

POINT 2 ラストステージ▶3年2学期の過ごし方

カード入手から告白までの流れ

①カードを入手

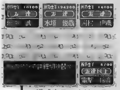


▲ゲーム進行上、必ず入手できるので、あまり気にしなくてもＯＫ。

3年1学期末になると、告白するために必要な告白カードが、本人またはサブキャラから配られる。このカードは、ゲーム中で1枚しか手に入らず、ショップでの売買、捨てるのは不可能。また、カード強奪カードで奪うこともできない特別なカードなのだ。

②ハート争奪戦に変化

そして、3年2学期に入るとヒロインの各プレイヤーに対する好感度が、♥で表示されるようになる。♥の数はそのまま好感度の高さを示し、それと同時に〝場の♥の総数が一定〟という新たな決まりもできるのだ。これはどういうことかというと、〝プレイヤーの1人が3つ♥をアップさせた場合、残り3人のプレイヤーの♥が、1ずつ減る〟という、他人の好感度アップが即、自分の好感度ダウンにつながるシビアなルールだということ。また、3年2学期では、1度告白すると、ヒロインマスでの会話やデートなどができなくなるので注意。



▲好感度ランクはステータス画面で確認できる。



◀3年2学期は、し烈な戦いになる。

③告白シーン



▲この告白の結果は、3年3学期以降に明らかになるのだ。

告白のタイミングは、各プレイヤーの自由。ほかのカードの使用法と同じく、〝自分のターンの最後に告白カードを使用〟すればOK。ヒロインによっては、告白シーンで選択肢が現れる場合もある。これはエンディングに影響する場合もあるので、慎重に選ぶこと。

ゲームのラストステージとなる3年2学期は、ゲームのルールが若干変化する特殊なステージ（詳しくは左のカコミを参照)。このPOINT 2では、〝最終決戦〟に勝ち残るためのノウハウと、各ヒロインのエンディングの分岐条件を紹介しよう。ちなみに、3年2学期で、〝友達以上〟になれてない場合、ハッピーエンドは絶望的だぞ。

◉告白は好感度が高いときに

ゲーム中に1度しかできない告白（もっとも何度も告白できるのも、ありがたみがないが）は、当然のことながら〝自分の好感度が1番高いときにするのがベスト〟。ヒロインは、告白した時点の♥の数だけを覚えており、そのあとは♥をCOMキャラに奪われてしまっても影響はない。そこで、①3年2学期に入った時点で自分の好感度がトップなら、先に告白して逃げ切ってしまう先行逃げ切り法、②逆に全員の告白が終わってから、♥を奪って告白する土壇場逆転法などの手段が考えられる。



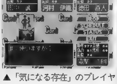
◀♥の数にこだわりすぎて、告白できずに3年2学期が終了、なんてことにならないように！

◉好感度の上げ(奪い？)方

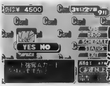
3年2学期でも、デートなどによるシンプルな好感度アップも確かに有効ではある。だが、3年2学期ならではの特殊な攻防が、カードによる♥争奪戦なのだ。「気になる存在」のプレイヤーが20日間ヒロインと会えないと、ヒロインは「傷心状態」になる。このとき、そのプレイヤーの♥が、1.5個分場に放出されてしまう。ここでヒロインに対して慰めカードを使ったプレイヤーは、なんとその♥を総取りすることができるのだ！



▲3年2学期のために、慰めカードをキープしておくのも戦略だ。



▲「気になる存在」のプレイヤーを狙い撃ちするのも有効。



▼ハート強奪カードもいいが、エンディングに影響が出るぞ。

ハート強奪カードには注意

◉6人のヒロインのエンディング分岐条件を大公開！

実は「リトラバ」には、ゆきえを除いて（グッドorバッドという意味では、ゆきえも含まれる)、マルチエンディングが採用されているのだ。クリア後に、特に表示がされないので、エンディングのランクに気付かなかった人も多いと思う。ここでは、そんなヒロインごとのエンディングの分岐条件と種類を公開しよう。なお、ななとくるみは分岐条件が同じなので、1つの表にまとまっているが、決してエンディング内容が同じ、という意味ではないぞ。また、表中の「＋α」の表記は、〝気になる存在でもさらに好感度が高い状態〟を表している。

ゆりか	Normal	①友達以上 ②気になる存在で、「ハート強奪カード」を使った
ゆりか	Good	気になる存在で、「ハート強奪カード」を使わなかった
ゆりか	Best	気になる存在＋αで、「ハート強奪カード」を使わなかった
ゆきえ	Normal	エース(気になる存在) ※エンディングの分岐はないが、残りの3人がレギュラー以上でないと自分がエースになれない場合もあるので注意。
なな&くるみ	Normal	①友達以上 ②気になる存在で、「ハート強奪カード」を使った
なな&くるみ	Best	気になる存在で、「ハート強奪カード」を使わなかった

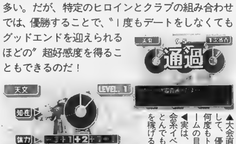
あや	Normal	①友達以上 ②気になる存在で、「ハート強奪カード」を使うか、進路指導で「進学」を選択する
あや	Best	気になる存在で、「ハート強奪カード」を使わず、進路指導で「就職」を選択する
さゆり	Normal	①友達以上 ②気になる存在で、「ハート強奪カード」を使うか、告白のとき「結婚を前提に〜」以外を選択
さゆり	Good	①気になる存在で、「ハート強奪カード」を使わないか、告白のとき「結婚を前提に〜」を選択 ②気になる存在＋αで、告白のとき「結婚を前提に〜」以外を選択
さゆり	Best	気になる存在＋αで、告白のとき「結婚を前提に〜」を選択

POINT 3 おまけ編▶「我が道」を極めてみたいキミに朗報！

最後は、少し肩の力を抜いて、1度はグッドエンドの経験がある人を対象に番外攻略編をお届けしよう。せっかく「高校生活テーブルトークＲＰＧ」と銘打たれているのだから、女の子だけではなく別の目標を持ってプレイ！　そんな「我が道」を行くキミには、耳よりな情報だぞ。

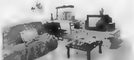
◉クラブを極めてみることも吉

クラブによって具体的な時期はまちまちだが、2年2学期〜3年1学期の間に必ず何かしらの大会やコンテストがある。せっかくクラブに入ったからには、いい成績を残したいものだ。ただし、予選を含む大会期間は、ルーレットの目押しが厳しくなる、ルーレットの数が増える、（優勝するためには）連続で勝ち続けなくてはならない、など障害は非常に多い。だが、特定のヒロインとクラブの組み合わせでは、優勝することで、〝1度もデートをしなくてもグッドエンドを迎えられるほどの〟超好感度を得ることもできるのだ！



◀大会直前でセーブして、優勝するまで何度もトライ…ゲームの目的が違う？　◀実は、天文部の大会系イベントには、とんでもなく好感度を稼げるものが……。

◉ヒロインの嫌がることも？



▲その1つを特別公開。2年3学期に、ゆきえをスケートに誘うと……。

もちろん、ヒロインに嫌われることには、なんのメリットもない。ただ、前回も少し紹介したが、このゲームには、〝クリアするためだけのプレイ〟では見られないイベントも存在するのだ。特にデート中にボーナスＣＧが表示されるタイプは、前回の「オススメデートスポット」の中に含まれていない（好感度上昇率が低い）場所にも、数多く存在するのだ。アルバムを全部埋め尽くしたい、というこだわり派のキミは覚えておこう。

ポイントQ&A

Q：上の「◉クラブを極めてみることも吉」で、特定のヒロインとクラブの組み合わせとありますが、どんな組み合わせなんでしょうか？
A：全部は書ききれないので一部だけ紹介します。ゆりか→サッカー部・映研・写真部、ゆきえ→なし（というか野球部)、なな→写真部・運動部全般、あや→美術部・運動部全般、くるみ→軽音部・運動部全般、さゆり→ラグビー部・映研・写真部など。また、ゆきえ以外の全員に共通して、天文部があります。

続・御神楽少女探偵団 ～完結編～

いよいよ発売の本格派推理AVG「続・御神楽少女探偵団 ～完結編～」。
今回は、序盤の2つのミステリーを最短チャートで解決に導いていくぞ!!

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

待ちに待った「御神楽少女探偵団」の続編がいよいよ登場です。キャラクター性とゲーム性、[illegible] キャ[illegible] わま[illegible] [illegible]ディスク4枚にみっちり「本編」が詰まっており、ボリュームも倍増です (鮭)

発売中 AVG	▶¥5,800(CD4枚組) ▶ヒューマン
	▶[illegible]

解決までの最速チャート紹介!!

推理トリガーの使いどころに頭を使うこのゲーム。ここでは、その推理トリガーの使いどころを、最短チャートに沿って紹介。チャート中の★部分が、その使いどころだ(詳しくは右を参照)。これを参考にすれば、ゲームオーバーの確率は激減するハズだぞ!!



今回紹介するのはこの2本!

続・猟奇同盟

猟奇同盟を名乗る犯罪組織の卑劣な罠により、催眠術をかけられた巴は、あろうことか所長の時人を銃で撃ってしまう。メンバーから孤立してしまった彼女は、諸星警部とともに、独自に調査を開始する。しかしそこへ、また新たなる殺人事件が発生して……。

蜃気楼の一族

劇団関係者との会合へ顔を出すため、父とともに小野寺家を訪れた滋乃(しげの)。幼い頃を過ごした懐かしの場所で彼女を迎えたのは、浅草の踊り子「日向まき」の無残な死体だった……。そして、事件は滋乃の忘れかけた過去の記憶をよみがえらせていく……。

チャートの見方と注意

基本的に「移動：　」はその場所へ行く、「会話：　」は、その人と会話をすることを意味する。★マークの部分に推理ポイントが隠されているので、そこで推理トリガーを使用すること。会話のあとの(　回目)とは、何回目の会話に推理ポイントがあるかを示す。なお、各会話では複数のトリガー入力ポイントが出現するが、どれが正解かは自分で推理するようにしよう!!

続・猟奇同盟(前編)

捜査編・1

移動:第二倉島荘
移動:マジックホール
移動:楽屋前通路
会話:花柳宗司
移動:ホール
移動:舞台
★会話:工藤めぐみ(2回目)
★会話:工藤めぐみ(3回目)
移動:蓮花の部屋
移動:楽屋前通路
★会話:花柳宗司(1回目)
移動:道具部
★会話:小谷内万次郎(2回目)
★会話:小谷内万次郎(3回目)

捜査編・2

移動:マジックホール
移動:楽屋前通路
移動:道具部
★会話:小谷内万次郎(2回目)
移動:遊郭・花月楼
★会話:粟山刑事(1回目)
移動:日の出食堂
★会話:中田燕子(1回目)
移動:常磐邸
会話:常磐省吾(2回話す)〈*1〉
クリックビジュアル(書生)〈*2〉
調査:積まれた本をクリック
移動:かぎや
会話:真下毅(2回話す)
クリックビジュアル(五月の部屋)
★調査:机をクリック
移動:第二倉島荘
移動:202号室
★会話:伊勢真由美(2回目)

捜査編・3

移動:日の出食堂
★会話:中田燕子(1回目)
移動:見世物小屋
★会話:平田権六(1回目)
移動:遊郭・花月楼
★会話:粟山刑事(1回目)
移動:マジックホール
移動:ホール
★会話:花柳宗司(1回目)
★会話:花柳宗司(2回目)
移動:東京日報
★会話:増田伸次(1回目)

続・猟奇同盟(後編)

捜査編・1

移動:日の出食堂
★会話:中田燕子(1回目)
★会話:中田燕子(2回目)
移動:遊郭・花月楼
★会話:粟山刑事(1回目)
移動:マジックホール
移動:楽屋前通路
★会話:工藤めぐみ(1回目)
移動:日本館
移動:須美子の楽屋
★会話:河村須美子(1回目)
移動:東京日報
★会話:増田伸次(1回目)
移動:勝関の渡し
★会話:相模障兵衛(2回目)

捜査編・2

移動:マジックホール
移動:楽屋前通路
★会話:工藤めぐみ(1回目)
移動:ホール
★会話:花柳宗司(1回目)
★会話:花柳宗司(2回目)
移動:道具部
移動:東京日報
★会話:増田伸次(1回目)
移動:ハリソン邸
移動:二階物置き
クリックビジュアル(物置き)
★調査:カーテンをクリック
移動:勝関の渡し
★会話:相模障兵衛(1回目)

捜査編・3

移動:二階廊下
移動:配下の部屋4〈*3〉
移動:奥へ
【ミニゲーム「迷路」】
移動:配下の部屋2
移動:牢屋2
会話:伊勢公夫
移動:奥へ
【ミニゲーム「同時でポン!!」】

そして解決編へ

■CAUTION!! (*のあるところ)
〈*1〉トリガーのない会話で、(○回話す)とある場合、その回数だけ会話すること。
〈*2〉画面上から怪しい部分をクリックするモードへ。
〈*3〉このあとに選択肢が出現。そこで「捕らえて話を聞き出す」を選ぶ

蜃気楼の一族(前編)

捜査編・1

移動:小野寺子爵邸・別館殺害現場
会話:諸星警部
クリックビジュアル(遺体)
★調査:服をクリック
★調査:首筋をクリック
移動:小野寺子爵邸・別館会議室
★会話:本庄晋太郎(2回目)
移動:小野寺子爵邸・別館205号室
会話:片岡芳郎
移動:小野寺子爵邸・別館202号室
移動:小野寺子爵邸・別館玄関前(2回)
★会話:伊庭浩三(1回目)
★会話:伊庭浩三(1回目)〈*4〉
移動:小野寺子爵邸・別館202号室
会話:木原シゲ
移動:小野寺子爵邸・別館101号室
会話:久御山多聞(2回話す)
移動:小野寺子爵邸・別館202号室
★会話:木原シゲ(1回目)
★会話:木原シゲ(1回目)

捜査編・2

移動:小野寺子爵邸・別館一階廊下
会話:片岡、丸木戸、本庄のいずれか
移動:小野寺子爵邸・別館201号室
★会話:本庄晋太郎(1回目)
★会話:本庄晋太郎(2回目)
★会話:本庄晋太郎(3回目)
移動:小野寺子爵邸・別館202号室
★会話:伊庭浩三(1回目)
★会話:伊庭浩三(1回目)
★会話:伊庭浩三(1回目)
移動:小野寺子爵邸・別館206号室
★会話:諸星警部(1回目)
★会話:諸星警部(2回目)
会話:粟山刑事
クリックビジュアル(206号室)
★調査:ベッド
移動:小野寺子爵邸・別館207号室
★会話:丸木戸貞蔵(1回目)
★会話:丸木戸貞蔵(2回目)

捜査編・3

移動:小野寺子爵邸・中庭花壇
★会話:小野寺一郎太(2回目)
移動:小野寺子爵邸・小道
★会話:野上糸(1回目)
★会話:野上糸(1回目)
会話:野上糸
移動:小野寺子爵邸・中庭花壇
会話:小野寺一郎太
移動:小野寺子爵邸・別館203号室
★会話:鏡進一(1回目)
移動:小野寺子爵邸・別館207号室
会話:丸木戸貞蔵
移動:小野寺子爵邸・別館205号室
★会話:片岡芳郎(1回目)
★会話:片岡芳郎(1回目)
移動:小野寺子爵邸・別館201号室
★会話:木原シゲ(1回目)
移動:守山ビル・二階探偵事務所

蜃気楼の一族(後編)

捜査編・1

移動:小野寺子爵邸・中庭花壇
★会話:野上糸(1回目)
移動:小野寺子爵邸・別館203号室
★会話:鏡進一(1回目)
移動:小野寺子爵邸・別館207号室
★会話:丸木戸貞蔵(1回目)
移動:小野寺子爵邸・本館
会話:木原シゲ(2回話す)
移動:小野寺子爵邸・本館応接室
移動:小野寺子爵邸・本館夫人室
会話:木原シゲ〈*5〉
★会話:木原シゲ(1回目)
移動:小野寺子爵邸・本館使用人室1
★会話:木原シゲ(1回目)
移動:小野寺子爵邸・小道
★会話:小野寺一郎太(1回目)

捜査編・2

移動:三角館
★会話:丸木戸貞蔵(1回目)
移動:浅草署
★会話:粟山刑事(1回目)
移動:桔梗館・事務室
★会話:鏡進一(1回目)
移動:桔梗館・片岡の部屋
★会話:片岡芳郎(1回目)
移動:[illegible]の部屋
★会話:本庄晋太郎(1回目)
移動:小野寺子爵邸・本館(2回)
★会話:木原シゲ(1回目)
移動:瓢箪池
★会話:小野寺一郎太(1回目)
移動:三角館
★会話:もぎりの男(1回目)

捜査編・3

移動:桔梗館・片岡の部屋
★会話:諸星警部(1回目)
★会話:諸星警部(1回目)
移動:桔梗館・事務室
★会話:鏡進一(1回目)
移動:桔梗館・文芸部
クリックビジュアル(金庫)
移動:桔梗館・事務室
★会話:鏡進一(1回目)
移動:三角館
★会話:丸木戸貞蔵(1回目)
移動:小野寺子爵邸・本館使用人室2
★会話:野上糸(1回目)
★会話:野上糸(2回目)
★会話:野上糸(2回目)
★会話:野上糸(3回目)
移動:小野寺子爵邸・本館応接室
★会話:小野寺一郎太(2回目)
移動:小野寺子爵邸・本館夫人室
★会話:小野寺喜久子(2回目)
移動:小野寺子爵邸・中庭花壇
会話:諸星警部
移動:久御山子爵家
★会話:久御山多聞(1回目)
移動:守山ビル・二階探偵事務所
移動:日本館ホール
★会話:伊庭浩三(2回目)

捜査編・4

移動:桔梗館・事務室
★会話:鏡進一(1回目)
移動:桔梗館・片岡の部屋
★会話:粟山刑事(1回目)
移動:日本館・須美子の部屋
会話:河村須美子
【須美子のなぞなぞを解く】
★会話:河村須美子(2回目)
移動:事務室
移動:守山ビル・二階探偵事務所
会話:檜垣千鶴
移動:桔梗館・文芸部
クリックビジュアル(金庫)
移動:守山ビル・二階探偵事務所
会話:檜垣千鶴(2回話す)
移動:久御山子爵家
★会話:久御山多聞(4回目)
移動:守山ビル・時人の自室
会話:鬮丸
移動:守山ビル・守山美術
★会話:守山美和(1回目)

そして解決編へ

■CAUTION!! (*のあるところ)
〈*4〉正解のポイントが2つ隠されている。
〈*5〉一度外に出されるので、入り直す。

ポイントQ&A

Q:チャートを読んでも、自分が今どういう理由で詰まっているのかわかりません。
A:チャートはあくまでも最短で、必ずしもその通り進める必要はない。要は、★部分でポイントを稼ぐことが重要なのだ。★のついている人物との会話を重点的に洗っていこう。また、現在のパートを、最初からやり直していくのも手だぞ。ちなみにチャートでは、ムービーシーンはすべて省いてあるので注意。

ウラワザデータベース

投稿されてくるウラワザの中には、すごいけどゲームバランスがメチャメチャになるものも……。そういうものはできるだけ公開を控えています……ごめんなさい。

Ver.12.1

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

編集部情報　ポップンミュージック2

★隠し曲

「ポップン2」の隠し曲出現条件を一挙公開！　以下、各曲ごとの条件を満たすか、アーケードモードの総プレイ時間が一定時間に達すると出現するぞ。「J-GARAGE POP」：自キャラにrave girlを選び、ステージ2で「rave」を選択。ステージ1、2共にグレート率85%以上を達成すること（5時間で出現）。「LIVE」：マラソンモードでハーフマラソンをクリアする（6時間30分で出現）。「AVANTGARD」：マラソンモードでフルマラソンをクリアする（7時間で出現）。



◀ライバルはニャミとミミ!?『ポップン』ファンなら見(聞き？)逃せないぞ。

LV20　ポップンミュージック2

★隠しモード

引き続き『ポップン2』の隠し要素をチェック!!　「LOUNGE」：タイトルメニューでL黄、L青、L黄、L青、L黄、L青、L黄、L青、R青と入力（L1、✚上、L1、上、L1、上、L1、上、△でも可）。「J-R&B」：タイトル画面でR黄、R青、R青、L緑、R白、R青、L青、L白と入力後、L黄を押しながらスタート（R1、△、△、✚左、R2、△、L2と入力後、L1を押しながらスタートでも可）。「ハイパーモード」：ビギナー以外のモードで、㋜を押したまま決定すると、一部の曲が上級者向けの難易度にアレンジされるぞ。「倍速モード」：サバイバルのコース選択時に、㋝を押すごとに速度が変化。



◀コマンド系の2曲は誰でも簡単に楽しめるのだ。

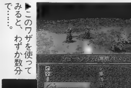


▲4倍速サバイバル。ラストはかなりキツイです。

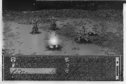
編集部情報　ワイルドアームズ 2ndイグニッション

★アイテム増殖

オーソドックスなRPGとして人気の高い『アームズ2』のちょっとウレシイ小ネタを紹介しよう。まず、「フォーム」コマンドの隊列変更によってアシュレーを前衛の1番目か2番目に並べ替え、装備コマンドで「ステア・ロウ」のミーディアムを装備すること。戦闘シーンでは、アシュレーのフォースアビリティ「アクセラレイター」を選択して、さらにカスタムコマンドの「シュートアイテム」を選び、使用アイテムと目標を決定。以上の操作が終わったら、⊗を押してアシュレーの行動をキャンセル。すると、シュートアイテムが増えているのだ。手間はかかるが、増やしておくと以後の戦闘が楽になる!?



▶このワザを使ってみると、わずか数分で……。

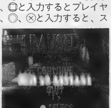


◀この通り。でも、威力が低いから今ひとつ使えないのだ。

LV20　APOCALYPSE～アポカリプス～

★隠しコマンド

臨場感溢れる3DACT『アポカリプス』の便利な隠しコマンドをご紹介。まずは、ゲーム中に㋜でポーズをかけてメニューを表示する。ここでL1を押しながら△、◎、⊗、▢と入力するとプレイヤー数が無制限になるぞ。同様に、△、▢、◎、⊗と入力すると、ステージ内にある、各チェックポイント間をワープすることが可能（もちろん戻ることもできる）。上の2つのコマンドを併用すれば、難易度が高い、このゲームの攻略もグッとラクになるぞ！



▶左上の表示がINF（インフィニティ）に変われば成功。攻略には必須だぞ。

★ウラワザ・ザ・BEST★

PS2の発売を控えて、過去の傑作がリーズナブルな価格で続々登場。今回も、気になる再販タイトルのウラワザをチェックしてみよう。

■デストレーガ

★隠しキャラ

派手な魔法と格闘が融合した新感覚の対戦格闘『デストレーガ』の小ネタをチェック！　なんと、「1Pモード」をクリアすると、対戦格闘『三國無双』のキャラが使えてしまうのだ（「ストーリーモードは除く」）。条件や制限は特にないため、何度コンティニューしてもかまわないぞ。使い方は、キャラを選択するときにクリアしたことのあるキャラに合わせて㋜を押しながら◎で決定。「チームバトル」のときは、L2を押しながら◎で決定すればOK。ただし、あくまでも、ポリゴンによるモデリングが変わるだけ。操作方法や使用魔法、音声などは元のキャラのままで、残念ながら武器による攻撃もできないのだ。

■わくわくバレー

★隠しチーム

とっておきの隠しチーム出現条件を公開！　方法は至って単純で、「ワールドモード」をクリアするだけでOK。クリア回数に応じて、1回目は「東洋の魔女チーム」、2回目は「アテナ女子校チーム」、「白衣の天使チーム」が使えるようになるぞ。

■1on1

★隠しキャラ

簡単操作で迫力のストリートバスケが楽しめる『1on1』で、強力な隠しキャラが見つかったぞ。方法はいたって簡単で、とにかくクリアすればよし。麒麟、ルカ、ブラウン、翔太らいずれかのキャラを使ってクリアすれば、年老いてなお盛ん(?)な元王者・オスカーが。虎玲、龍、マンベエ、ラヒーシャのいずれかを使ってクリアすれば、パワフルな巨漢・マッシュが使えるようになるぞ。テクニカルなオスカーに対して、強引なワザの多いマッシュ。両者共クセは強いが、慣れれば向かうところ敵なし！

■はるかぜ戦隊Vフォース

★デバッグメニュー

アニメ演出が魅力のSLG『Vフォース』で便利なウラワザ発見！　ここで紹介するのは、ユニットのステータスを変更したり、強制的にMAPをクリアできてしまうという隠しメニューだ。まずは、戦闘シーンで2P側のコントローラを接続しよう。次に、1P側の⊗でユニット情報を消して、L1+L2+R1+R2を押しながら、2P側で㋝+㋜を入力。最後に1P側で㋝+L2と入力すれば、かなり便利な隠しメニューが表示されるぞ。ただし、ゲーム性を損ねてしまうので、自力でクリアしてから試そう。

■最終電車

★隠しシナリオ

ホラーのみならずコミカルな展開までも網羅したAVG『最終電車』の隠しシナリオを紹介しよう。このゲームでは、体験した分岐シナリオが路線図で表示される。すべてのシナリオをクリアしてこの路線図を完成させると、隠しシナリオ「冥界封印編完結の章」が出現するぞ。どのようなシナリオかは、見てのお楽しみ。

※注：今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認をとっています。バグに絡んだネタは、リメイクの際に削除・修正されている可能性もあるので注意してください。

今月の採用者：LV20（2名）／千葉県　中嶋伸行くん、愛知県　鳩山順徳くん。

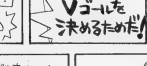
「ジルオール」はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

緻密に構築されたた世界観と、奥深く変化に富んだシナリオ。これらが見事にマッチし、テーブルトークの雰囲気をも取り入れた、本格的RPG『ジルオール』。システムは明快なのでRPG初心者にも気軽にプレイできるし、コアなRPGファンまでも満足のいくデキのこのゲーム。その魅力を、今回のはじめて物語で徹底的に追求していきます！



マルチでクエストなRPG! 貴方ごのみの冒険の旅へ その1



▲ギルドで紹介してもらえる仕事は、難易度ごとに分かれています。自分にあった仕事を選びましょう。

●TRPGの雰囲気が魅力なのです

『ジルオール』のストーリーは、『ドラクエ』をはじめとする「勇者が世界を救う」といったいわゆるゲーム界の「王道」ではなく、普通の若者がある事件をきっかけに冒険者となり、世界を旅するうちに歴史の渦に飲み込まれていく……という、T（テーブルトーク）RPGにありがちな物語なのです。ちなみに冒険者とは、その名のとおり、危険を冒しながらお宝を求め、ダンジョンなどを探索していく人たちのことをいいます。主人公は5種類（性別ごとに3種類ずつ。うち1つは男女共通）のスタート地点が用意されていて、それぞれ初期ストーリーや仲間が違います。序盤で冒険者となった主人公は「冒険者ギルド」という、各街にある冒険者の組合みたいなものに登録し、仕事を紹介してもらうようになります。最初は地味な手紙の配達や人の護衛など、簡単な仕事をこなしながらレベルを上げていき、名声を得てだんだんと有名人になっていきます。そのうち貴族や王族たちといった方々と知り合いとなり、頼まれる仕事もより難易度の高いものとなっていくのです。そして、いずれ大陸の歴史を左右する立場の人間へと成長していく……。この「無名の冒険者がやがて大陸の英雄になる」という、ファンタジー小説の基本ともいうべき、サーガ的な展開もこのゲームの大きな魅力といえるでしょう。とにかくPSでも、これだけテーブルトークの雰囲気を取り入れた「本格的」なRPGは珍しいのではないでしょうか。



① 男→王城のある大都市　初期仲間　アイリーン(戦士系)　禁断の聖盃を追って旅に出る。

② 男→穏やかな田舎町　初期仲間　ナッジ(魔法戦士系)　ヘンテコ冒険者ガルドランを追いかけて

③ 男・女→旅先の小さな町　初期仲間　ルルアンタ(盗賊系)　父を失い冒険者に

④ 女→地図にもない村　初期仲間　セラ(戦士系)　父母のカタキ、そして行方不明の兄を捜して

⑤ 女→黄金色に輝く畑　初期仲間　チャカ(戦士系)　貴族の確執にまき込まれて冒険者に



戦士系ソウル

グロウファイター

入手条件　Brave 2
ハイスラッシュ / 100
ハイバースト / 100

いやでも手に入る最初の戦士系ソウル。マイティブロウまでのつなぎ。スキルは余裕があればでOK

ボウガンナー

入手条件　Kind 2
ハイグランド / 100

ハイグランドは、空を飛ぶ敵に攻撃が当たりやすくなる。全員覚えておいて損なし。

グレイテイルス

入手条件　Wild 2
ルナカウンター / 400

ルナカウンターは回避したときにカウンター攻撃できるスキル。レベルが上がってから覚えればOK。

マイティブロウ

入手条件　Brave 6　Wild 5
メカバースト / 300
タワーブレイブ / 600

スキルはともかく(使えない)戦士を育てるならコレ。

アルバレスト

入手条件　Brave 3　Kind 8
エイムクラック / 200
ロングショット / 300

基本的にあまり使用しない……

※ スキルの後の数字は習得に必要なスキルポイントです

ホワイトファング

入手条件　Brave 4　Wild 6　Cool 1
ゲイルラッシュ / 400
ソルカウンター / 700

ダメージを受けた時に、カウンターを繰り出すソルカウンターもいいが、前衛を衝撃波で攻撃し、目標に切りかかるゲイルラッシュは、ゲーム中盤まで使える

ルーンファイター

入手条件　Brave 12　Kind 1　Search 5　Belief 3
エンチャント / 200
スペルドライブ / 500

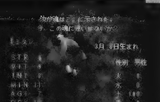
スキルは、2つともイマイチ(スペルドライブは体力を消費するし)。全体にダメージを与えるには、エンチャントではなく、ターンゴースト、か魔法で。

ロウフルブレード

入手条件　Brave 18　Kind 7　Berief 4
デヴィルゲート / 800
ホーリーハート / 900

悪魔系の敵を消滅させるデヴィルゲートよりも、武器に聖属性を付加するホーリーハートが重宝する。

マルチでクエストなRPG! 貴方ごのみの冒険の旅へ その2



▲ゲームスタート時のキャラメイクも重要。自分の分身をどんなキャラに育てるか……最も楽しい瞬間？

●幅の広いキャラメイクシステム

ここではRPGとしてのゲームシステムを説明していきましょう。キャラクターの成長には大きく分けて3つのポイントがあります。

①経験値　これは、敵との戦闘に勝利するか、ギルドで紹介された仕事(クエスト)をクリアしたときに貰えます。これを一定値ためることにより、キャラのレベルが上がり、パラメータがアップしてどんどん強くなっていきます。

②ソウルポイント　クエストをクリアするごとに1ポイントずつ貰え、Brave(勇敢)など6つのパラメータに振り分けていくことでソウル(職業のようなもの)を覚えていきます。

③スキルポイント　戦闘で勝利するごとに貰える。覚えたソウルごとに用意されたスキル(技)をマスターするためのもの。宿しているソウルのスキルはマスターしなくても使用できますが、ほかのソウルを宿したときに使うにはスキルポイントを消費して「スキルをマスター」しておく必要があります。

ほかにも、火・水・土・風の属性パラメータがあり、それぞれのレベルで使える魔法が決まってきます。これは戦闘で勝つと少しずつ上がっていきます(倒したモンスターによって増える属性は違う)。また、ある程度有名になったり、身分が変わると、「通り名」がつきます。これがまた「私は有名になったんだなぁ」と実感させてくれるのです。ただ、レベルを上げて強くなるだけでなく、いろいろなパラメータを育てて自由度の高いキャラメイクが楽しめるのです。

アークソード

入手条件 Brave 24 / Search 7 / Belief 7

ソニックブロウ / 1000
ギガスラッシュ / 800

ギガスラッシュは、タメ技なので イマイチ…
敵1体に2回連続攻撃をするソニックブロウは必須。

クロムハート

入手条件 Brave 34 / kind 13

ゲイズクラップ / 700
オーラパーム / 700
ギガバースト / 800

オーラパームはHPを消費する聖属性の攻撃。
その他2つは、もうお好みしだい。

シャイニングレオ

入手条件 Brave 8 / kind 5 / Wild 34

バーニングレイヴ / 1600
オールアタック / 1000

バーニングレイヴは、HPを消費する。オールアタックは、ゲイルスラッシュの強化版。がんばって覚えるべシ。

戦士を育てるには
まず、
グロウファイター
↓
マイティブロウ
↓
アークソード
クロムハート
シャイニングレオ
ってカンジかな？

魔法使い系ソウル

ウォーロック

入手条件 Search 2

ロースペル / 100
チャージスペル / 300

カンタンに入手できるロースペルは、パーティ全員に覚えさせておきたい。

クレリック

入手条件 Belief 2

ヒーラースペル / 100
マインドスペル / 200

回復のヒーラースペル。スリープなどのマインドスペル。両方とも必須

ニルヴァーナ

入手条件 Search 6 / Belief 1 / Cool 4

ハイスペル / 800
スペルブロック / 900

全体魔法のハイスペルはなにがなんでも入手。

パトリアーク

入手条件 kind 4 / Search 1 / Belief 6

ホーリースペル / 1000
ターンゴースト / 800

霊体、アンデッドを消すのに、ターンゴーストは必要。

アガスティア

入手条件 kind 3 / Search 12 / Belief 5

ユナイトスペル / 800
デュアルスペル / 2000

1ターンに2つの魔法が使えるデュアルスペルもいいが、魔法使いを育てるならコレ。

ブラックバイパー

入手条件 Brave 7 / Wild 19 / Cool 3

ハイメガスペル / 1200
スペルラッシュ / 2300

スペルラッシュはロースペルを1ターンに3回唱えることができる。ボス戦などで敵の属性がわかっている時に有効。

魔法使い系を育てるには
ウォーロック
↓
アガスティア
ブラックバイパー
といった順番

盗賊系ソウル

グレモリィ

入手条件 Cool 2

ディテクター / 100
フェザータップ / 200

宝箱を開けるためのディテクターは必須。

トリックスター

入手条件 Brave 1 / Search 4 / Cool 6

シャドウハック / 600
アンチハードル / 400

アンチハードルは、これまた宝箱開けには必須

ルナシャドウ

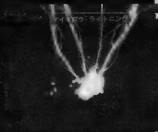
入手条件 Brave 5 / Wild 3 / Cool 12

タナトスエッジ / 900
メガスラッシュ / 300

育てるならコレ！スキルは覚えなくてOK！

盗賊系は
グレモリィ
↓
トリックスター
↓
ルナシャドウ
の順番
パーティに最低1人は必要！

マルチでクエストなRPG! 貴方ごのみの冒険の旅へ その3



▲ボス戦など、重要な戦いでは攻撃魔法が有効な手段。早いうちにいろいろな魔法をマスターしておきましょう。

●オーソドックスながら奥深い戦闘

ダンジョンや遺跡といったポイントではマップをモンスターがうろついています。そのシンボルに主人公キャラが接触すると、戦闘となります。ただ、このゲームでは敵シンボルに接触する前に、敵を眠らせる魔法や毒状態にする魔法などを使うことができます。これにより、戦闘に突入する前に敵を眠らせておく……といった戦法が可能（成功率は敵味方のレベルに関係なく50%）なのです。また、戦闘といえば武器の強化も忘れてはいけません。武器や防具といった装備品は、練剛石というアイテムを使って強化することができます。強化することで攻撃力（防具の場合は防御力）はもちろん、武器の形状までが変化します。さらに、精霊属性の相剋を利用するというのも重要なポイントです。火→水→土→風（水は土に強く火に弱い）という関係を覚えておけば、「ここは火属性のモンスターが多いから、武器に風の精霊を宿していこう」と、有利に戦うことができます。モンスターの属性は戦ったあと、貰える精霊ポイントで判断することができます（風のポイントしか貰えなかったときは、そのモンスターは風属性）。

さて、フィールドで使う魔法の中に「インビジブル」と、「エスケープ」というのがあります。前者が一定時間透明になる魔法で、後者がダンジョンから脱出する魔法。人助けのクエストなどは、この2つを使うことで簡単にクリアすることができます。序盤から魔法を使えるキャラを1人作っておくといいでしょう。

ジルオールはじめて物語



マルチでクエストなRPG! 貴方ごのみの冒険の旅へ その4



▲ゲーム内では、最初雲の上の人だった、英雄たちと知り合いになり、ともに戦ったり敵対したり……感動です。

●玄人好みの本格的RPGを待っていた人へ

TRPG風のシステムや、末弥純氏デザインによるキャラなど魅力的な部分が多いゲームだけに、不満点も少々あります。一番の問題は戦闘へ入るときのアクセスの長さ。戦闘自体はボタンを押しているだけで、アクションをスキップできるなど、テンポ良く進めるのに、敵と接触した時点から戦闘画面になるまでの時間がやや長すぎる気がします。まぁ、このテのRPGが好きな人なら十分にガマンできる時間ではあるんですが……。あとは街によっては入り口からギルドが遠く、行き来するのにやや面倒くささを感じるのもちょっと。フィールドとギルドの往復はこのゲームで、何度もすることになるので、なおさらです。次回作では、もう少し戦闘などを含めた「テンポ」のよさを気にしてほしいものです。

とはいってもこのゲームは、ドラマチックなイベントも数多く発生するので、このテのテーブルトーク風のRPGにありがちな中だるみもなく、プレイしていて最後まで飽きません。最初はどこにでもあるファンタジーRPGのノリなのですが、後半(名声度が上がって有名)になるにつれ「歴史の表舞台」で活躍するようになるなど、有名国産TRPG「ロードス島戦記」のような展開が楽しめます。そういった面からも、国産TRPG系TVゲームの代名詞『ソードワールドSFC』や、SFCの『ロマンシングサガ』といった、マルチシナリオゲーム好きな人にはとくにオススメしたいRPGです。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール
グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。最近はいつ電話しても睡眠状態とか……お疲れさまです。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

秋深し、となりは何をする人ぞ……って言葉がありますが、たぶん電撃コラムスを読んでいると思いますよ。

★夢の世界で逢いましょう

ついに発表されましたね、ＰＳ２。さっそくＰＳ２についてのお話をしましょう！　と思いましたが、旬のネタだけにどこもこの話題でにぎわっていることでしょうから、やめましょう！　**マイペースも立派な個性です。**

さて、前回は「睡魔と闘おう！」をテーマにお話をしましたが、今回のテーマは「やっぱり寝よう！」です。どっちつかずですよね。

ゲーム開発に限ったことではありませんが、仕事中、よいアイデアが浮かばないといったカベにぶつかることがあります。考え込んでいると、時間はあっという間に過ぎ去ってしまいますし、とても寝ている場合ではありません。ところがそんなとき、チョットだけの仮眠にしろ、ひらきなおって寝ちゃったにしろ、眠ることによるメリットもあるのです。

仕事がスゴク忙しい時期に眠ると、ワタシの場合「朝起きて会社に行って仕事する夢」、「落っこちる夢」、「邪悪なものに追いかけられる夢」をほぼ毎日みます。イ、イヤだなあ。ところが運よく「仕事の夢」をみると、現実ではできなかったことを、夢の中の自分がちゃんとやっていることがあるのです！　目覚めて夢の内容を思い出してみると、実際にお仕事に使えそうなヒントがみつかるのです。何をかくそう、この原稿も寝起き状態で書いています！　ウソくさいですか？

そおいうワケで、ワタシは仕事がカベにぶつかると、夢に期待して眠ることにしています。ですが、毎回必ず「使える夢」をみられるというものではありません。「ハズレの夢」だったときには、貴重な時間をムダにする上、さらに寝過ごせばとりかえしのつかないコトになりかねません。だけど、そんなことをいちいち考えてたら、**大きくはなれないゾ～！**

ところで、夢というのはどうしていいところで終わっちゃうんでしょうね？　最悪なパターンである、「仕事の夢だけどヒントなし」だったとしても、せめてお昼ゴハンくらい食べておきたいんですけど。おやつでも可です。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

ポリタンが電撃系ゲーム雑誌のイメージキャラになったそうなんですが、DPS-Dでも関係するよなあ、ミニゲーム作らなくちゃなぁとか考えてます。PS2で作ってみたいなぁ（笑）

★ＰＳ2について落ち穂拾い的に考えたこと

ＰＳ２が発表され、一般誌まで「ＤＶＤ－Video搭載」だとか「すごい性能」だの、果てはインテル＝マイクロソフトへの挑戦などなど、実にさまざまな特集が組まれている。業界最大手のメーカーが新しいマシンを発表したときは、大体こういうもので「スーパーファミコンのときも大騒ぎしたなぁ」などと感慨にふけってしまうわけだが、一般誌やテレビの不勉強ぶりも当時とあまり変わらず、間違いだらけの技術解説や、どう考えてもカンチガイしているだろうと思われるコメントには思わず苦笑してしまうことしきりだった。これらの報道もやや落ち着いた感があり、実際、ニュースとしては一段落したと思うので、前回のエッセイ以降に感じたことなどを落ち穂拾いして、取り上げていくことにしよう。

まずデュアルショック２のボタンのアナログ化は「感圧式」によって実現されているようで、「使い心地は変わらない」が結論だった。感圧式は名前の通り、圧力、つまり押し込む力を検知するもので、強く押す／弱く押すを分類して検知できる。ストロークのなさをこれでカバーしているわけだ。その利用方法としては、サッカーゲームではパスの強さ、野球ゲームでは投球の速度、はたまた格闘ゲームではキックやパンチといった攻撃の強さを調整することには向いているが、飛行機のスロットルに向いているとは言い難いし、車のアクセルやブレーキもちょっと微妙（このあたりは作り方が勝負になる）だろう。

次に、これはほとんど報じられていないことだが、期待されていた現行ＰＳソフトの高速化。最終的な商品がどうなるかは現時点では不明だが、少なくともアクセスタイムは大幅に速くなっている様子だ。５年前の２倍速ＣＤなんていう今では手に入れることも難しいサーボ＆ピックアップと、今年作られた最新のＤＶＤ用のサーボとピックアップの違いを考えれば、これも当たり前だろう。アクセスタイムは単純に速いに決まっているし、精度だって向上している（ＣＤは構造上、シークの精度がシークタイムの大きな要素の１つになる）。100%の互換を実現するために読み取り速度は同じだろうが、平均的に速くなるに決まっているのだ。「ＰＳ２は高速なＰＳとして動くのか？」と聞かれれば、僕は「イエス」と答えよう。

通信について、「標準じゃない」とか「なんでケーブルＴＶなんだ」という疑問もあるようだが、これまた僕は楽観的だ。まずケーブルＴＶは、アメリカではすでに約2,000万世帯に普及している。次に今の日本の通信インフラ（基盤）はあまりに貧弱で、なおかつ通信は極めて進歩の早い分野なので、下手に標準でモデムをつけてしまうと、たちまち時代遅れになる危険をはらんでいる。それに本当に標準にするには、キラーソフトとして「ポストペット forＰＳ２」(『ポストペット』はインターネットで利用するメールソフト。ペットを飼って、そのペットにメールを運ばせるのが楽しい）と、あと何本かのソフトを組み合わせてしまえば、たちまち普及するのが目に見えている。長い目で見たときには通信を標準にしなかった実害はゼロも同然どころか、プラスにすらなるだろうと僕は考えている。

発表されているソフトのラインナップについては予想通りといっていいだろう……おせじぬきで豊富といっていいくらいだ。発売からほどなく約100タイトル近くを用意しようというのは、ちょっと多すぎやしないかとも思うが、逆にそれくらい必要なのかという気がしないでもない。ただ、海外の先鋭的なゲームの移植が入っているだろうと期待していたのだが、そういうものが全然発表されなかったのは残念。だが、これまたこれから先の話なわけで僕は個人的にあきらめてはいない。

また、ＰＳ２のゲーム画面や発表されているラインナップを、一部では「新鮮味がない」なんて批判する向きもあるが、これまた当たり前の話。ＰＳやセガサターンが発表されたときは「２Ｄのゲームから３Ｄのゲームへ」という劇的な見かけの変化があったわけだ。ＳＦＣの普通のゲーム画面とＰＳの画面を見れば、どこの誰でも新しいことがわかったが、今回は、確かにそういう部分に乏しい。ただ、技術的にはその変化以上の大きな進歩が見られるし、供給メディアがＤＶＤ－ＲＯＭにもできるなど、ほかにもゲームを作っている人間には重要かつ魅力的なポイントはいろいろある。そのへんは一般のユーザーには、確かに見えにくいところだし、今はまだ見えなくてもしかたのないところでもある。仮にＰＳ２より半世代前のマシンになるＤＣと比べてみても、画面の見た目は変わらない（ＤＣの方が１年のアドバンテージを持ってソフト的には熟成されているのだから、下手をすると見た目だけなら上な場合もあるだろう）かもしれないが、これまた当たり前で、どちらのマシンも、今のテレビで表示できる限界解像度（640×480）で、だいたい人の目で自然な色と区別できなくなる1670万色モードを標準としており、テクスチャを扱えて、画面が３Ｄで……となれば、見た目にそう途方もない違いが出るわけもないのも当たり前の話だ（静止画だけを見れば、ＰＳ２とＤＣは実質的に区別は不可能なユーザーも多いだろう)。

では、ＰＳ２で起こる変化とは何なのかと言えば、一番の違いは既に見えている。たとえば３月２日に公開されたデモに、花火がリアルタイムに演算されるものがあったが、これは現行ＰＳではリアルタイムに処理することは不可能なレベルの高度な計算が行われ、そしてそれを「時間を意識した表現にして」見せているわけだ。ほかにも波の演算を処理するものがあったが、これまた現行ＰＳではまったく不可能と言いきって間違いはないし、ＤＣでもまずあそこまではできない。例えば「新リッジレーサー（仮）」の画面を見てほしい。手前にピントが合うと、背景がボケるという処理が自然に行われていることに気づくだろう。これなどは現行ＰＳの『FFVIII』で擬似的に処理されている部分はあったが『新リッジ』では「疑似」ではなく、リアルタイムで処理しているのだ。そろそろわかってきたと思うが、ＰＳ２は「圧倒的な計算力を背景に実用レベルで時間や空間を意識して処理することが可能なマシン」なのだ。こんな計算力（マシンパワー）を持ったゲームマシンは今だかつてなかったし、そんなものを家庭用のゲームマシンにとイメージする技術者もいなかったはずだ（現実レベルでは)。

確かに画面の見た目だけではなかなか伝わらない部分だが、このリアルタイム処理というものは、非常に重要なポイントなのだ。これまではアーケードのタイトルやＰＣの先鋭的なタイトルがゲームの新しい表現をリードしてきたが（これらのタイトルは、それだけを実現するために基板やグラフィックスチップが開発されたりする。そういうことは、家庭用ゲーム機ではまず不可能だ)。

そういう意味で、これからのマシンであるＰＳ２のソフトを今ある発売半年以上前の画面を見て批判するのは、まったくの間違いだ。

と、ＰＳ２が正式に発表されてからわかったり、考えたりした細々したことを、今回は取り上げたわけだが、いずれにしても、あと半年。発売されるまで、何が起こるかはわからない。それまで楽しみにして待っていればいいのではなかろうか……と結んではみるが、実は身悶えせんばかりに、待ち遠しくて待ち遠しくて仕方なかったりするのだ。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール
『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『みんゴル２』ですよ。



★期待の『みんゴル2』で腕を磨いちゃいます

いよいよ芸術の秋到来。このところ美術館に足を運ぶ回数も増えてきました。まずは、「アールヌーボーとアールデコ陶芸展」へ。1870年代フランスでのジャポニズムの運動の影響を色濃く受けたと言われるオランダの窯元の作品展。どちらかと言うと私は曲線の美であるアールヌーボーが好きなので、よくガラス展には行くのですが、今回のような陶芸展は初めて。例えば九谷焼の幾何学模様の影響を受けた作品などを真近で見ると、その技術は遥か海を越えてヨーロッパ大陸まで届いたんだなぁとロマンを感じちゃいました。それからアールヌーボーの手法に多く出てくる繊細な花々。上から下へと垂れ下がる表現は日本芸術特有のものらしいです。実は私、近々陶芸に挑戦したいと思っているので、今回の美術展はとても参考になり触発されました。

映画の方はダライ・ラマの若き日をマーティン・スコセッシ監督が描いた「クンドゥン」を見て来ました。独特の色合いを持つチベットの風土と音色がとても神秘的でしたよ。

つい先日のこと。千葉の「マザー牧場」のＴＶ－ＣＭのナレーションの仕事をしました。私はチビッコのときに家族旅行で遊びに行ったことがありますが、話を聞いたところ、今や名物の観覧車やバンジージャンプまでもあるらしく、すっかり様変わりしたようです。９月末からは「大モンゴル展」が開催されているので是非遊びに行ってみてね。

さぁ、このところプライベートでもかなり力を入れまくっているゴルフ。その腕をゲームの世界でも磨こうではないかということで、今回は『みんなのＧＯＬＦ２』のゲームレポートです。私、『みんゴル』は随分と楽しんだので、この『みんゴル２』もかなり期待していました。９月中は仕事の合間を縫ってせっせと本物のグリーンに毎週の様に通っていた私……うっふ。しかしゲームの方は久しぶりのプレイだったので、まずは「トレーニングモード」から入ってカンを取り戻すことに。パワーゲージのタイミングなど最初はかなりのハチャメチャ振りでしたけど、その辺りはすぐにクリア。一応18ホールをトレーニングし、バーディーやパーの連続。まっ、このモードはちょっと失敗しても何度でもやり直しもきくしねっ。しかしコースデビューとなると失敗は許されません。トレーニング終了後は、四季折々の景色を楽しむ心の余裕を持ちながら『みんゴル２』の目玉ともいえる、「ツアーモード」に挑戦だぁー!! 季節もグゥ～だし本物のゴルフの腕も磨かなきゃねっ!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況
しばらく前にこのコラムでもオススメした、映画「マトリックス」のDVD版を購入。25分間のメイキングも入っているのに、たったの15ドルと非常にお買い得なのです。

★ＰＳ2の米国での展開はいかに？

前回書いたＤＣの全米発売とＴＧＳのちょうど間の頃に正式発表されたＰＳの次世代機ＰＳ２ですが、こちらアメリカでの発売時期については2000年秋ごろというわりとあいまいな表現でした。普通に考えて、３月に日本で売り出すと、おそらく売り切れて生産が追いつかない状態になり、とても秋に余裕を持った台数を全米発売できるとは思えませんから、この発表にはかなりＤＣへの牽制が含まれているのではないでしょうか。それに、アメリカ市場では本体価格をかなり下げないと受け入れられないというデータがあるので、低価格で発売するには、時期は後にずれた方が量産効果などのために都合がいいわけです。逆に言うと日本での発売時と同じ価格では、すでに199ドルで発売され、ＰＳ２発売時にはさらに値下げしてくるであろうＤＣによけいな競争力を与えてしまいかねません。

ＰＳ２は、単なるゲームマシンというより、アメリカでトップボックスと呼ばれる、テレビにつないで使う多機能端末（＋ＤＶＤプレーヤー）的な要素をかなり持っていますが、今のところそれをあまり前面に押し出してはいません。やはり、将来可能になる予定のサービスのためにお金を払う人が少ないということを知っているのでしょう。

例えば、インターネット接続に関しては、モデムで電話回線接続という方法を標準で搭載しているＤＣに比べて、ＰＳ２では将来的にケーブルモデム等の高速な接続を可能にする周辺機器を別売りで提供するという方式です。高速でダウンロードしたデータ類を保存する記憶装置も別売りのようです。つまり、将来のサービスで必要な装置はその時に買ってもらうというコンセプトなのです。

この方式は、本体の価格も抑えられ、別売りの機器もより安く、高性能のものが作れるという利点がある反面、標準的に普及させることが難しくなります。一部のとんがったゲームマニアは買って搭載するでしょうが、ライトユーザーには必ずしも普及しない機能になってしまうおそれがあるわけです。

というようなことと、ＰＳ２が将来的にカバーするであろう範囲の仕事を現在受け持っているパソコンやテレビ関連、さらにネットワークの環境が日米でかなり違っていることを考え併せると、実はアメリカでは日本とかなり違った構成で発売するのではないかと予想できます。あくまでも個人的な予想ですけどね、はずれたら御免なさい（笑）。



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ついに登場！ PS2!!

今年春の発表から約半年、ついにＰＳ２がその全貌を明らかにしました。このＰＳ２については発表以来、さまざまな情報が大量に飛び交っていました。大体それらを総合して予想されていたスペック（機械の能力）通りだったのですが、実際に現物を目の前にすると、その印象は想像をはるかに超えるものでした。

デモンストレーション用のビデオを見ているとき、久しぶりに単なる１ゲームファンとして画面に見入っている自分に気がつきました。特に『ＧＴ2000（仮称）』は、あのテーマソングが遠く響いてくるあたりからゾクゾクしてきて、コーナーでの車の挙動の再現やボディへの風景の映り込みの美しさは鳥肌モノでした。

描画能力がズバ抜けて高いことは、半年前の発表の時に公開されたチップ（ゲーム機の心臓部となる部品）のスペックによって「この程度はいけるだろうな」という予想をしていました。しかし、それが実際の画面となるとさまざまな意味で感動的でした。

なにしろこのスペックといったら、ちょっと前までのグラフィック専用コンピューターの処理能力に匹敵するんですよ。たった３～４年前に何百万円もして、大型の冷蔵庫ほどの大きさのコンピューターが必要だったものが、４万円弱のゲーム機で再現されてしまうんですから。

デモビデオよりさらにインパクトがあったのが本体のデザイン。ついに単独での「ＴＶゲーム機」という存在から決別して、ＡＶ（オーディオ・ビジュアル）家電機器というサイドのデザインを採用しました。単に「カッコイイ」というだけではない変化が、ここにはあるのです。わかりやすく言うと、ビデオデッキやＣＤプレーヤーといった機器に近いイメージ、機能性を持たせたという事です。

家庭用ＴＶゲーム機が登場して約25年になります。時代や国民性の違いによって若干の相違はありましたが、大体においてＴＶゲーム機はパーソナル（個人）ユース中心であり（欧米では一時期、80年代後半頃にパーティツールとして人気があったことがあります）、デザインも単独で使用することが大前提となっていました。

実はＴＶゲーム機を家庭の居間の主人公にしようという考えはファミコン時代からあって、開発段階ではさまざまな試行錯誤が行われていました。しかし、これまでに成功しなかった原因がいくつかあったのです。

まず１つは経済の成長が好調で、ＴＶの保有台数が飛躍的に増加した点があげられます。一家に一台から一人に一台へと移行してきたのです。まあ、ＲＰＧなどの長時間かかるゲームが増えて、ＴＶを占領されてはたまらないという側面もありましたが。これによってゲーム機本体がコンパクトであることが求められるようになりました。ファミコン内蔵ＴＶなんてのもありましたねえ。

次にコストや設計上の問題です。ＴＶゲーム機もコンピュータの一種ですから、実はかなり発熱しています。電子部品は高熱に弱いので、機械の中に熱がたまらないように、放熱にはかなり工夫がなされています。前述のようにコンパクトにした機械を、積み上げる事が可能な形にしたりすると、放熱の点で問題が起こってきます。

ちなみにＰＳも攻略などで何日もつけっぱなしにして、不安定な開発用のディスクをプレイいると問題が発生する場合があります。編集部などでは冷却まくらなどで冷やしながら攻略する場合がありますね。

ゲームソフトのメディアがカセットからＣＤになったとき、ＣＤプレーヤーとしてＡＶ機器的なデザインにする案も多かったですね。最近ではセガ・サターンがビデオＣＤの再生機能を拡張して搭載できるようにすることが決まったとき、やはりビデオＣＤプレーヤーとしてのデザインを持たせるかどうかで発売直前までもめました。

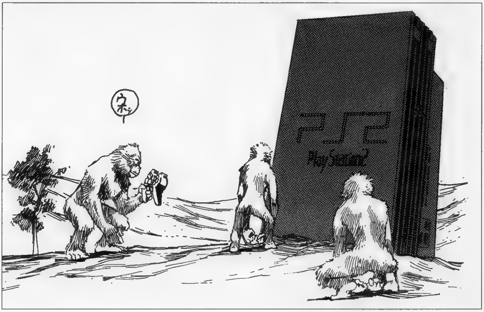
これも結局フロントローディングユニット（トレイ式でＣＤを引き出しみたいに出し入れするタイプ）のコストが当時まだ高かったことと、パーソナルユースを強調しようという意見がまだ強かったために、従来通りのデザインに落ちつきました。試作機の段階ではシャンパンゴールド（最近の携帯電話に多い薄いゴールド色）に塗装される予定だったのですが、これもコスト問題で見送られました。

こうした歴史を知ったうえでＰＳ２のデザインを見ると、やっとここまで来たかという感慨があります。もちろん、コンピュータの発達によって、技術的に可能になった、あるいは社会的に認知されてきたという理由もあります。しかし、このデザインが採用できた根底にはデファクト・スタンダード（事実上の標準機）としての地位を勝ち取れるという自信があるからなのです。

現時点ではコストを度外視して販売しても、必ず元が取れるという自信の表れだと言い換えることも可能です。多分この機械、単独で採算をとろうと思ったら69,800円位になるでしょうね。

また、ＤＶＤプレーヤーとしても相当の需要があるだろうという側面もあります。これなら一家のメインとなる「居間の大きいＴＶ」に接続されますからね。

■ＤＶＤプレーヤーについての裏話もいろいろあるのですが、直接ＴＶゲームに関わることではないし……でも、聞きたいでしょ？　そうですね、リクエストが多かったら書きましょうね。



イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



しかしスゴイよねPS2。なんていったって黒だからね、黒。ホコリがたまるとスゴク目立ちそうでステキ。肌触りもザラザラしてそうで感じちゃうぞ！　リモコンほしいなぁ。リモコン。好きだから。

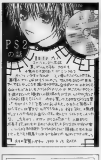
奴隷のどどいつ

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ひどく楽しいですよ。マジ。

へぇ。本当はそんな身体なんだ。ズルイナァ……矯正用の下着ってそこまで体型を変えちゃうんだナァ。イロイロ聞いてたけどこんなだとは知らなかったよ。まるで……電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックで、リニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど、見慣れちゃえば全然平気ってことを初めて知った時と同じくらいショックだ。あ、ここにこんなに食い込んだ跡が……。う～ん。なんちゅーか、コレはコレで風情ってコトなのかナァ。コレを愛せないなら、ダメだってコトかなぁ。獣はみんな異性をゲットするタメに擬態を使うっていうし。あ～なんか、日本って平和だナァ。

PS2はもうスゴスギなので、話題を違うハードに向けようと思います。DCっすかね。やっぱり。ってPS誌なんだからさぁ……って声が聞こえてきそうです。

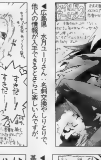
PSソフト多いよね。すさまじく もう、こっちもさっちもどっちもこっちもブルドッグってくらい。



◀新潟県　RATAさん：そうですよね。買い換えは来年の3月。決まりです。あ、CDも当然聞けますよ。



◀広島県　水月ユーリさん：名刺交換やしりとりで、他人の情報が入手できるとさらに楽しいんですが。



◀千葉県　ちったんさん：32歳は……おじさんだと思われます。普通は。編集部の32歳もアレですが……。



▶富山県　流星刀さん：なんかカッコイイです。緊急事態って感じで。被ると防御力上がります？


▼静岡県　結城さとみさん：混乱しそうです。全く違う世界は「サガF」でありましたし。


◀北海道　TOMYさん：ソレはソレでいいと思いますよ。感動もそれに合わせてくれますよ。



◀埼玉県　ヒウラムトさん：挨拶は大事ですからね。基本的に。どうしてもイロイロと教えたくなります。


◀香川県　NOAHさん：魅力的なサブキャラ多いですしね。編集部でもそんな声聞きました。


▲福岡県　YUGIさん　カッコイイです。なんか、過去にイロイロなことがあったっぽいですし。



▲青森県　くめた夏緒さん：運さえあれば即ゲットできますからね。ユフィは。



▲新潟県　霜弥こゆりさん：楽しいですよね。そういうイベントで盛り上がるのって。



▲栃木県　笹戸原ひろあさん　どうしてもダメならセーブデータ。大事ですよね。



▲富山県　流星刀さん、イロイロトラブルが発生しますからねぇ。貸し借りは注意です。



◀大阪府　わたなべつとむさん：病んでなくてもいくでしょう。楽しそうですよ。かなり。世界観とかいい感じですし。


▲京都府　ポリエステルさん．廃工場を噂で拡張していくといるんですけどねぇ。ガンバってみてください。


▲東京都　山師さん：ちょっとならいいんですが、負けすぎにはご用心。致命的です。


▲岡山県　樹宮匡平さん：その辺はありますよね。ドキッとする瞬間。パロディ？　みたいな。


▲千葉県　彩勅彼方さん．イロイロ分岐もありそうですしね。動きカワイイですし。



▲静岡県　南さつきさん˙まあ、黄色ですし。基本的には変わらないですよ（笑）。



▲神奈川県　まじんさん：　2よりも´1　の方がまとまっていた気が。土星さんは　2　ですが。



▲青森県　くめた夏緒さん：ステキなゲーム家族です。楽しいでしょうねぇ。

「ゲームライターになりたいです。とりあえず今は山形ですが、高校を卒業したら東京に行くことも考えてます。採用されるコツとか、必要な資格とかあったら詳しく教えて下さい。あ、そんなことよりも誰でもなれるものなんでしょうか？」山形県　フクラマシキさん（以下同様数十通）：

ゲームライター講座あてにこの手の「漠然とゲームライターになりたいよ」ハガキがたまってきたので、ここで取り上げましょう。ゲームライター。読者様にはどういう風に映るのかはイマイチわかりませんが…客観的に見るとかなり厳しい職種だと思われます。まず、定時ではありません。メーカーさんから届く素材の状況によって深夜12時～朝の4時～なんていうのは当たり前。しかもどんなに厳しくてもしめ切りまでに仕事を仕上げなければいけません。床部＝床で寝る人が表すように（笑）、編集部に泊まりで仕事は当たり前。下手すれば5～7日間、自宅に帰れずって状況も。常に合宿状態。単純にお仕事として考えると3K（キツイ、キタナイ、クサイ）バリバリ。そんな仕事の魅力は何か。これはもう、ゲームをしてお金がもらえる、コレに尽きるでしょう。まあ、本当はゲームをするだけでなく原稿も書かないとですが、発売前にゲームをプレイできるのはもうたまりません。事前に情報を入手できるのもステキすぎ。まあ、どんなにツラクても平気と思えるくらい、ゲーム好きじゃないと続かないのは間違いないですね。実際、3日徹夜でボロボロになって自宅に帰っても、とりあえず、PSの電源を入れ、自分の趣味のゲームをする。ソレがゲームライターなのです。「それなら大丈夫。オレ、ゲーム死ぬほど好きだし」っていう人は第一段階クリアです。さて、次は第二段階。ある程度の協調性。これが必要。元々ゲームは個人で楽しむ場合が多いモノ。ですがゲームライターは編集部での作業が多く、人ときちんと話したり、仕事と遊びの区別をハッキリ付けたりと、大人としての行動が必要になります。これは……接客業等のアルバイトをすればカンタンに身に付いたりするんですが。第三段階は、余裕。ライター業は自由業。社会的にはプータローと変わりません。ギャラも最初のウチは他のアルバイトをしないとダメだったりして。編集部に通える所に住んでいて、親などに縛られていない。そんな余裕がある人でないと続けていくのは難しいです。と、まあ、特別な資格はいりませんが……条件は結構厳しいですよね。あ、資格はいらないって書きましたが、最近はワープロも打てた方が良いかナァ。ノートパソコンはライターの必須アイテムだし。

ロボコン0点な人

見出し忘れたね



◀[illegible]県　[illegible]さん：これはもう、サインもらうしか…



◀[illegible]県　獅子王[illegible]さん：ものスゴク痛そうなので悲しくなってきます。



◀千葉県　中原まかささん：ありますね。[illegible]的片づけ。本当はそんな時間ないのに。

いです。『シレン64』がどうなるかは分からないけど、『不思議のダンジョン3』のときは是非。一応PSだから書いておくけど、機種はPS2がいいですね。そうなったときの問題点は初心者を完全に切り捨てなくてはならなくなることだけど、まぁそれでもいいのではないかなと。個人的にはそれでも構わないし。すくなくともキャラメイク（職業の選択）は実現して欲しい。職業に関してはすでに『トルネコ2』でも少しだけ……と、これはまだ秘密だったかな？　まぁいいや。街の発展は楽しいので残して欲しいですけど、死んだキャラは死にっぱなしのシステムは実現して欲しい。『ネットハック』では、かつて死んだキャラがモンスターとして登場したり、その死体から持ち物を漁ったりできたんですよ。コレは結構楽しいです。何度も死んでいるうちに、迷宮に自分の死体が大量にさ迷っている事態になるという（笑）。ああ、やっぱ遊びたい!!　つーわけでチュンソフトさん、作って下さい!!　（ほ）

オレもやる　怖いモン　コピー取るって　できるならさ　（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

ギャルとゲームとなみだとちくび

数年ぶりにゲームショウへ行った。ＰＳ２が話題だったし。しかし、最も心ひかれたゲームはＤＣの『スペースチャンネル５』。やべぇよ、あれのＢＧＭが頭から離れねぇ!!　（中）

前号で話題にした野菜だけど買い時とか店選びとか、ゲームを買うときとあまり変わらないのよ。基本は大量仕入れの専門量販店、店によって在庫放出タイムが決まっている、マメに店めぐりして価格調査、時期の過ぎたものが狙い目など。毎日欠かさず秋葉原に通ってた時代の経験は生かされてるのかしらん。ピークはＰＣエンジンの中古ソフトを捜し歩いてた頃だもんで、もう５年は経つのか〜。

じつのところ、野菜を買うのにあれこれ努力してるのは、生活費を切り詰めるためです。ほかにも飲食費の軽減に着手してるし。ターゲットはドリンクとカップスープ。だって飲み物は１日４〜５本、スープも１、２個は買うから、これだけでも1,000円に迫る勢いなんだもん。対策はまず、ドリンクを粉末の抹茶に。スープはガラスープの素、味噌汁の具（素ではない）、カット済み干し椎茸をマグカップに入れお湯を注ぐ。味は大丈夫。まあ、こうして切り詰めるのもいろいろ欲しいものがあるからなんですわ。スポーツサイクル、大型二輪講習＆リッターバイク、デスクトップパソコン、インターネット環境……。これだけでも軽くミリオン超えるしなぁ。え？ゲームは欲しくないのかって？　いやぁ、ゲームは欲しいものじゃなくて必要なもの、生命維持装置だからねぇ〜。





▲埼玉県　あゆさん：いるんですよ。結構。ビックリしますよ。スゴク。時代錯誤な気もしますけどね。

▲東京都　松本あけりさん：微妙な所に付けてるのがドキドキものですよね。取りたくなりません？



◀埼玉県　山吹日和さん：まあ、単パン系のスポーツはしょうがないですよ。



◀大阪府　わたなべつとむさん：形が変でもいいと思うんですが。その人が好きなら。笑。



◀埼玉県　四上ハルオさん：三つ編みできるんでしょうかねぇ？



◀千葉県　コン・チャイ子さん：そ、そんな友たちが欲しい！　心からの叫びでした。



◀京都府　架上零さん：進行中のＲＰＧ７本は…スゴイですねぇ。終わりません。



◀北海道　ＴＯＭＹさん：動きもいいですよね。シバタタタって感じで。



◀宮城県　長谷川かるさん：編集部でも流行ってました。ケッヘイー



◀広島県　逢坂奈桜さん：最初のポケピにメロメロになっちゃう率高いです。



◀北海道　あずまことねさん：その辺は複雑そうですよね。感情的に。人じゃないし。



◀福井県　凪氷珪子さん：痛いんですよねぇ……急に焼いちゃうと。ボロボロになりますし。



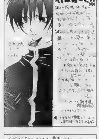
◀愛知県　ダンパさん：なんか瞬間にグッと来るコトってありますよね。



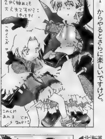
◀英国　吉良さん：最後はねぇハマリもありますからね。いきなりです。あの強さ。



◀大阪府　空月おみさん　もうちょっと強いといいんですけどねぇ。



◀神奈川県　緋冴久遠さん：時間かけてクリアすると、なぜか感動しますよね。



◀東京都　松崎央実さん：大丈夫でしょう。でも１からやるとさらに楽しいですけど。



◀埼玉県　秋さん　動かしますからね。画面中、気を付けないといけないし。





◀北海道　ＴＯＭＹさん　極端になるみたいですね。双子って。仲がいいか、悪いか。男女だと特に。

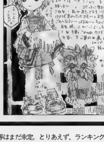
▼広島県　畏聞夏騎さん：寂しい感じですよね。下っ腹がキューンってなっちゃうような。何かが無くなっていく感じというか。ドキドキします。



◀滋賀県　藤咲尚さん　玄関にあの潜水服のヘルメットは…大きいですからねぇ。普通の家なら邪魔ですよね。かなり。照明とかで演出できないと。



◀兵庫県　♥いちご♥さん：難しいのも考えモノです。判らないですけど、原作ファンは女の子とかＡＣＴ苦手な人が多そうですもんね。もう少し……ねぇ。



◀静岡県　えんぜるまのさん：ロケット花火を手に持っていつまでガマンできるか大会とかしました。昔。火傷だらけ。人に向けて打つのもアレですよね。



▲大阪府　雨宮五月さん：ああいうオマケ要素は楽しいですからね。ムダな所に超パワー。感動です。



まんが　風上旬（いらないでしょう……かなり）

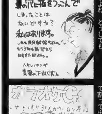
各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター[illegible]」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なＤＰＳライターになれる！　かもしれなかったり。



◀福井県　ヘタレパンダさん：笑　イロイロと気を使いますよね。どうしても



◀千葉県　青風さん：薄いですよ。原液を水で割って出してますから。大抵

新コーナー大募集！
「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

やるなぁ　オレはそういうのダメ　面倒だから買う。（魔）

『トルネコ2』を遊んでいて、なんか久々に『ネットハック』をプレイしたくなったよ。ＤＯＳ版しか持ってないけど、今もまだあるのかなぁ？　当時は英語版だったので、英和辞典片手に徹夜の毎日が続いていたもんだ。ちなみに『ネットハック』というのはパソコンのフリーソフトで、『ローグ』を何十倍にも進化させたゲームのこと。キーボードの文字列ほとんどすべてにコマンドが割り当てられている超複雑で敷居の高いゲームだったけど、一度ハマるとなかなか止められなかったんですよ。今さら説明する必要もないと思うけど、『トルネコ』は『ローグ』のシステムをベースにしたゲーム。ただ、『ネットハック』とは別のベクトルで進化（グラフィックやプレイアビリティ面）したものだから、それぞれに良い点を持っており、どちらが優れているということはないんです。どっちも素晴らしいです。しかしその両方を楽しんできた身からいうと、その両方を併せ持ったゲームをプレイしてみたくなるもの。ぜひ「次のシリーズ」では、そうしたゲームを作って欲し

俺、空を飛ぶ夢をよく見ます。自由に体を浮かせることができたりするんです。インターネットの夢占いを見てみると、それは「潜在的に、何か高望みをしている」ということらしいです。俺、何を高望みしてんのかな？　床で寝ることをなくしたいとか、休みがほしいとか、毎日フロに入りたいとか、そういったことが実は高望みだったりして。あ、そういえば、素っ裸のまま平気で街を歩き回る夢もよく見るんですよね。調べてみると「主に体力や体調の低下をあらわす」そうです……。じゃあ、どんな夢を見るといいのかなーと思って調べたら、「トイレで大きな便をする」と金運上昇の暗示なんだそうです。よし、みんなで夢の中で、とびきりでかいウン○をしよう！　これで日本も景気回復だ!!　ね、小渕さん？　(び)



まんが／田中まさし（編集部年長者大爆笑！　でも……今の若者にわかるんでしょうか　…いいか　判らなくても）・イラスト／NDO

ランキング発表

255：樹宮匡平、トモ
230：くめた夏緒
225：鯖田ユキ
190：ねこ香織
180：藤咲尚
175：RATA
165：ちったん
160：雨宮五月、楓来らみー
155：昭直利、NeNe
150：秋山たつみ、白河風華、
：いちがやまみ、東本夕夜、
：英桃
145：佐戸原ひろあ、にいさま、
：宮崎あさみ
130：CUSTOM、桐生新、
：藤苺らえる
125：如月二月、小島要、
：長尾叶矢
120：民てる戸、水上陽平
115：亀道楽、ポリエステル、
：布施唯華、水月ユーリ

●110：葛城ヒナユキ、仙蛙、ばらスィー、ヒウラムト、●105：秋月枯都、綾千、祥人、●100：今村カオル、風天、彩軌彼方、SATOMI、サハライワリ、すだこ、田中将司、TOMY、名古屋の妹、もやし、蘭丸、●95：あずまことね、樹村S、スティーブン、せんづき千春、●90：あゆ、白河勇魚、永原咲耶、ののき、火鳥ユウコ、日野晴火、松本あけり、南さつき、ユズコ、連珠、●85：彩秘、いふじこう、菊地弥、ごぢうり、週末の怪人、ぞう、貴音しゆり、十々夜、鶏肉、乃亜、のみねこ、ひろたかまつこ、ゆず21号、●80：秋、朝凪尺花、一純狼珠、白犬、水鶏、スっちょん、●75：朝影礼都、アヒル師匠、楓月さらら、唐川遊人、小島菜こぐみ、のぶすけ、ハリガネ、水都花鈴、みなみ流水、山吹日和、●70：卯月レイヤ、H・制作所、来田二三志、高和空也、ゲーム一家、藤崎あすか、マルガリータ、ユドウフ、●65：明石知子、いちご、大澤紅愛、藤神哉也、藤本R、山形紅子、山師、四上ハルオ



◀大阪府　飛鷹みさぎさん：すさまじいバグですねえ。大事にしませんと。



◀埼玉県　あゆさん：笑。自分のは気にならないんですけどねぇ。本当に。



◀愛知県　桐崎れーこさん：楽しいからいいんですが……それは戻ってきませんよ。笑。



▲東京都　ヒカルさん：気高く生きているのでしょう。人間に媚びたりはしないのです。



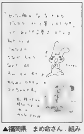
▲神奈川県　HALさん：有名人と名刺交換すると妙な秘密が判りそうです。



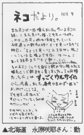
▲佐賀県　かびきのこさん：頭悪いほどカワイイんですよねぇ。くるくる。



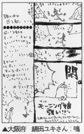
▲鳥取県　ねこ香織さん：編集部ではDVDになったら買おうという人が多いです。



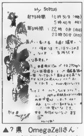
▲福岡県　まめ命さん：組み合わせが絶妙なんですよね。成長してるなあって感じで。



▲北海道　永原咲耶さん：動物を飼い始める理由なんてそんなモノですよね。



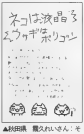
▲大阪府　鯖田ユキさん：鳴りますよね。で、1回鳴り始めると消えません。



▲？県　OmegaZellさん：その支離滅裂加減がステキな感じです。ムチャ。



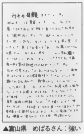
▲大阪府　水上陽平さん：持って歩くのがイヤですからね。危ない人にしか見えないし。



▲秋田県　霧久れいさん：その辺の微妙な違いってありますよね。最後は趣味ですが。



▲香川県　H・制作所さん：そうですよね。プレイヤーのことを考えないと。



▲富山県　めばるさん：強い弱いありますよね。人によって。お腹弱いとすぐ下痢です。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは10月11日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、何者かに襲われた旅の一団に遭遇する。

「そうですね。御主人様が皇太子に関わるのであれば、ティニア帝国の世継ぎ問題、果ては内戦の勝敗にも影響が出かねません。覚悟は必要ですね」

「内戦……戦争になるの？」

ローディンは村が襲われたときを思い出すためか、大規模な戦闘を嫌う。多分。声が暗い。

「ティニア帝国は既に、現国王タウラス5世の世継ぎが2人、事故で亡くなっています。噂では全て、王の腹違いの弟、テアラオ教皇長の仕業とか。多分、先ほど逃げたのは教皇長直属のアサシン部隊、ティニアの裏を司るファルディア暗黒騎士団のメンバーでしょう。聖騎士団も暗黒騎士団も、本来はティニアの守り。しかし教皇長のあまりに明かなその所業に、聖騎士団は国王に付いたと聞きました。そこで眠るリアウム皇太子は多分、国王側の最後の切り札なのでしょう。本人にも素性を教えず、本国から遠いこの地でここまで育ててきたのですから」

シズハがコレまでになく、一気に多くを語った。そんな予感はしていたけど……多分既にボクラは、一国のもめ事に巻き込まれてしまったのだろう。

「彼がコレから遭遇するであろうコトが判っているのに……見捨てることはできないよなぁ。どうせアテのある旅じゃないし。あと……思ったんだ。もしかしたら、ボクが手を貸すことで泣く人が減るかもしれない。そのために少しくらいヤバイのも仕方ないかなって。もしも自分がもっと上手くできていたら……っていうのは思い上がり以外ナニモノでもないし」

「ラムダス殿の場合、危機が訪れたら周りに及ぼす影響が致命的な気も……」

京都府　フランダスさん：



◀東京都　樹村Sさん：かぶってます。どうなるんでしょうねぇ。

ハードの神様の犬Σ

なんだかなぁ〜。VAIO買っちゃいました。編集部は右を見ても左を見てもVAIOだらけ。特に床部は（魔）さんを筆頭に普及率がハンパじゃありません。「みんな！　目を覚ますんだ！」と革命を起こそうとしたら、な〜んだ、オレも買ってるじゃん（笑）。PS2にi.LINK接続するとハッピーなことがあるかも？　とか、メモリースティックウォークマンに惹かれたとかいう計画的購入じゃないのが泣かせます。なんかね、「VAIOを持っていないと異端児」のような空気が漂っていたんですよ（ちょっと実話）。　（犬）

じつのところ、ノートだけは理想的な組み立て機が作れないのでメーカー製品を購入せねばと覚悟していたのですが、よりによってVAIOを買うとは！「今買うならLet'sNoteの新しいヤツがイイなぁ〜」なんて夢膨らましていた自分が、10万光年の彼方まで吹っ飛んだような瞬間でした。奥井雅美のビデオを探していて、ハゥ〜っと気を失ったら右手にVAIOの紫箱が！　恐るべしクタラギさん（違う！）。というのも、オレが狙っていたモデルが残りあと1つというシチュエーションで、公務員（たぶん45歳）、子供3人に恵まれ家庭円満、そろそろパソコンを買ってインターネットというヤツを体験しないと流行に乗り遅れてしまう！　というのが悩みのオヤジさん（すべて第一印象）が、1ランク上のモデルとオレが狙ってるブツのどちらにしようか迷っているではないですか！　そこですかさずショップのにーちゃんが「こちらはPentiumⅡを搭載していますからオススメですよ」の一言。いーぞ、ショップのにーちゃん！　ナイスアシスト！　こうして、まんまと高価なモデルを買わされたオヤジさんを尻目に間髪入れず「コレください！」。いや〜イイ買い物をしました。普段ならこんなに性格悪くないんですけどね（苦笑）。しかし、帰宅途中の電車内で「アゥ！　まっくん（奥井雅美）のビデオ買うの忘れた！」と思い出すも後の祭り。3分くらいブルーに……。ちなみに、まっくんのライブは最高でした！　タオルを買えなかったのは心残りでしたが、いや〜萌えたッスよ。次の日からPS2ハマリだというのに、体力を使い果たしてボロボロだったというのは今だから語れる過ぎ去りし夏の思い出（笑）。



★PS2の評判が思ったより良くない!?

PS2を知らぬ人などいないと思うので前置きはナシとして、こういう仕事をしていると気になるのが一般ユーザーの反応。凶悪とも思えるPS2のスペックに現行PSとの互換性があってDVDビデオも観れる！　それで3万9,800円！　これならみんな幸せだね〜……と思ったら、意外にもゲームユーザーの声は厳しい。いちばん多い意見は「高価」で、ゲーム機としての価値だけを求めている人に多いようだ。たしかに現行PSは、1万ちょっとで買えるほどリーズナブルだしDVDビデオに興味がない人（こういう人が思いの外多い）は、単なるゲーム機としての価値しか求めていないので高価に感じるみたい。まぁLDやDVDビデオは、オレみたいなオタクちゃんのアイテムだし、普通の人はビデオデッキさえあれば事足りちゃう。レンタルソフトも豊富でTV番組の録画ができるんだから……。よくよく考えてみれば、LDが成功しなかったのにDVDビデオがすんなり受け入れられるハズがない。「高画質」なんて文句はAVマニア向け。LDよりコンパクトといってもアニメなどは3〜4話だけ入れて売るのでけっきょくパッケージが嵩張る。トドメは録画できるメディアじゃないということだ。でもね、私的にはまったく悲観していない。なぜならPS2には途轍もない野望が秘められているからだ。つづく。



●今はこれだと思うのです●◆

待ちに待った『バイオ3』がついに発売されました。さーて、モリモリやるぞぉ〜って思ったら高熱が……。顔面に湿疹が出るような熱が出てダウン。悔しいことにまだ数分しかプレイしていません。興奮しすぎちゃったのかな。反省。とにかく、今回パッケージにもドンと構えちゃっている「追跡者」さんって方がえらく気に入っています。自分も皮のロングコートを持っているので、今年の冬はそれを着て「追跡者」さんを気取ってみようかなと模索中。ダメ？　（ハ）

さて、たぶんほかのみんなも書いているだろうと思うんですがPS2の話題。スゴイですにゃあ、ホント。（う）さんとよく「DVDが見れるとイイよね」な〜んて冗談半分で言っていたらホントに見れるようになっているんだもん。先々月あたりからそろそろDVD買おうかな〜なんて思ったんですが、来年の3月まで待つことにしました。買うと決まったら、DVDソフトをバンバン買っちゃいそうでちょっと怖いです。もちろんお金が。欲しい映画のソフトがたくさん出ているしね。もちろんPS2で期待しているソフトもたくさんあります。とりあえず絶対買おうと思っているのが『新リッジレーサー（仮）』と『麻神2（仮）』。間違ってますか、オレ？

を用意しないかなぁ。でもまぁ、これくらい苦労するのも面白さの一つなのでいいですかね。近いうちにクリアを目指してみましょう。ただやり込むかどうかは分からないなぁ。「1」のときは狂ったようにプレイしてたけど、「3」は1回で終わりかも知れない。ちなみにこの手のシリーズ（?）では、まったく気にかけていなかった「鬼武者（仮）」が今は一番気になる。PS2に機種変更したとたん期待が高まるというのもアレですが。つーかもう頭の中はPS2一色。また、ちょっとでも気になったらひとまず購入病が再発しそう。「麻神（学園にあらず）2」すら気になってるんだから重症だな。ってそういえば「魔人学園」の続編はどうなったんだろう？　ちなみに前号で遊んでいると書いた「フロントミッション3」は、ミッション24くらいで中断したまま。プレイ再開はするかなぁ……。しないかも。と、話題があっちこっち飛んで収拾がつかなくなったところでおしまい。　（ほ）

うむ。みんなが買ってるので、オレもさらに欲しくなってきた。ノート買おうかな……何に使うんだろう？　（魔）

「麻神2（仮）」はオレも買う。（魔）

PS2、¥39,800はどうでしたか？　個人的には、¥29,800を期待していたのでちょっと値段的には残念でした。その分、無理だと思っていたDVD再生ができるようなので当然買いです。DVD買わなくて良かった。今のうちからソフト買っておこうかな。見るのは来年3月だけど。個人的にPSが好きなので、売れてくれるといいなぁ。応援の意味も込めて、同時発売ソフトは全部買おう……と思ったけど、なんかとんでもない数になりそうな気がするのでやっぱりやめた。現状で発表しているものの中ではコレというものはないけど2〜3本は買うかなぁ。あとはDVDソフト。しかし初期ラインナップに、レースゲームが多いね。個人的には『新リッジレーサー』だけでいいのに。　（ほ）

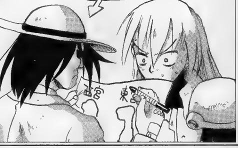
「私はカラオケボックスの従業員なんですが……最近、ボックスをラブホテルと勘違いしているカップル、グループが急増中でマジでブルー入ってます。酔っぱらって大暴れとか、キスなんて当たり前。酷かった例その1：素っ裸でもう絡み合うカップルが、その姿のママ、廊下でしているのに遭遇したとき。酷かった例その2：男女のグループが王様ゲーム（？）でバンバン服を脱いでいるのを目撃したので注意しに行ったら、服を脱がされた（上だけだけど）。しかも女の子に。とにかく、みんな酔っぱらってるのでどーしょうもないです。店長とか、男の子のバイトが2～3人いるときはいいけど、偶然女の子ばかりになってしまうと、注意すらできません。……実は今も8号室で……はぁ」埼玉県　風来棒埼京さん：

トルネコ2』ばっかりで遊んでもいられない（こともない）ので、『バイオハザード3』を買ってみました。『ディノ』は1回遊んだだけだったので、どうかなと思って結構悩んだのですが。どうでもいいけど『バイオ』をもってしても躊躇してしまうあたり、これまでの自分からすれば信じられないとこです。それはともかく、ストーリー的に『2』の前というのが個人的にちょっと……。『3』というタイトルも、あとで取って付けただけのような気がして。扱い的には、『ベロニカ』みたいなもんなのですかね。いわゆる外伝扱いというか。まだ最初の方をプレイしただけなんですが、ライトモードのへたれっぷりがスゴイ。のっけからスゴイ武器の山、使い切れないほどの大量の弾、果ては無限セーブ。このシリーズはいつも楽なモードから始めていたんですが、今回のは差が有りすぎて、ゲームがまるで別物。最初の追跡者を瞬殺した時点で止めて、ヘビーモードに切り替えました。するとどうだ、今度は難しくてまるで先に進めないではないか。なんで「ノーマルモード」

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）



手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト85はフラバンスの森踏破の護衛任務です。魔物たちの巣窟、失われた魔界、完全な夜……etc。様々な呼び名を持つフラバンスの森を横切る勇気ある隊商がまた現れました。商品、いや隊商の人間を守りつつ、森向こうの砦まで進むのが目的となります。迂回すれば5カ月もかかる道も、森を横切ってしまえばたったの3日。ただ、この3日間は人にとってまさに地獄。四方を高い山に囲まれ、この森沿いにしか行動ができないため、森の向こうの街では隊商の運ぶアイテムは全て貴重品。成功すれば莫大な収入を得ることが可能です。生鮮食料など、生ものが中心になるため、魔物に襲われやすいという噂もあるのですが……。選択は次の3つ。①：隊商の周り、1キロ付近を囲むように守る。②：隊商にピッタリと張り付き、始終一緒に行動する。③：魔法による防御結界を強化する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（123号）発売日の10月22日（消印有効）。あて先は「DPSど85」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の127号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第123号　10月22日発売号：第118号発表
第125号　11月12日発売号：第120号発表
第127号　11月26日発売号：第121号発表

今回のあて先は「DPSど85」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B．カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D　糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般．ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは117号募集分の発表


▲京都府　藤本明斗さん：気になりますよね。どうしても。自分と同じ所があると。ソレだけで感情移入度UP。


▲兵庫県　プルプルさん：吸えませんよ。普通の人には。キツ過ぎです。コツも必要ですし。

餌付け。



まんが／大阪府　昭直利（大人の女のセリフって感じてすよねぇ）・イラスト／六堂秀哉



▲石川県　杓子定木さん：通いますよね。何となくセリフが変わってないかなぁ……って。

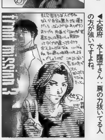

▲長野県　叶生さん：なんかもう大変です。これだけの数のキャラがいるともう、収拾つかないっていうか。


◀東京都　谷崎レネさん：プレイヤーによって展開が変わりますからね。自分好みに進めましょう。


◀宮城県　子港あらたさん：『DASH2』はどうなんでしょう？


◀埼玉県　ふぐ茶さん：慣れますよね。実際。大丈夫なモンなんです（笑）。


▲岡山県　片北のんさん　犬……しかも小型犬ですか。きっとお湯がかかると人間に戻るっていうか。


◀大阪府　水上陽平さん：肩の力抜いてる人の方が強いですよね。


◀栃木県　鳩サブレさん：夢の世界では何でもありデスからね。


◀東京都　樋口真さん：不思議な世界と画風がマッチしてますから。


◀栃木県　ぐなぐなさん：楽しそうな主人公がもう？……ステキです。


▲静岡県　珈琲りいさん：夜は……いいですよね。なんだか、落ち着いて。イロイロ話ができる環境。黙っていてもいいですけど。


◀福島県　ユズコさん：記事を見ないプレイって感動度が違いますよね。誰にも頼ってないっていうか。


◀埼玉県　スカトオハルさん：動物はイロイロなところでステキを振りまいているわけですから。


◀福岡県　菊地弥さん：気になったら即応募。大事ですよ。後悔は厳しいです。


◀栃木県　鳩サブレさん：当たり前ですよね。でも普通の人にはそうなんですかねぇ。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。なんか、スゴイそうですねぇ。カメラが付いてない、郊外型のバンガロータイプのボックスは無法地帯らしいですねぇ。よく考えると、当然なんですけどね。値段も手頃だし、身内以外見てないからワイワイやって調子に乗りやすいし。働いてる人にはものすごく失礼ですけど。今回は職業の秘密に限りなく近かった？

うぉ～!!　三菱の新型3管式ビデオプロジェクター（LVP-2001）が欲しくてたまらないっ!!　3管式としては比較的廉価だが、一緒に組み合わせるビデオセンター（VC-2001）も合計すれば、余裕で100万円以上の世界だぁ～。って興奮気味の（ち）ですが、なぜそうなったかというと、有楽町で開催された輸入オーディオ製品のショーを観にいってしまったから。そこに三菱のデモ機が置いてあったのです。小一時間ほど、デモを拝見させていただきましたが、圧巻の映像でした。こんなのがおウチにあったら、たまらんよなぁと、ヨダレがダラダラの状態、オタク魂まさに鷲掴みでギューッなのです。まぁでも、メガ万円の世界は遠い外国のよう。本気で考えるなら、食費削って、毎日の食事は梅干しとご飯だけだね。トホホ。



まんが　斉藤和樹　まあもうすぐ、元祖トノクエも発売されますし……って本当、いつになるんでしょうねぇ？



◀愛知県　蒼髪サトさん：そんなにアクセスは激しくないんですが……しょうがないんですかねぇ？



◀千葉県　彩軌彼方さん：もたせないとですよね。どうせなら。ムダになっちゃいますし。



◀東京都　野々海ちなさん　ソコからゲームにはまるってのもアリですよ。どうです？



▲千葉県　中原きかささん：育て上げることができるのがこのゲームのいいところ。って基本的に盗人だと思うんですけどね。

Nights of Knights

クエストナンバー82発表：117号募集分

今回募集のクエスト82はフルハイムの迷宮の調査でした。別名、鏡面迷宮とも呼ばれるこの遺跡の調査は、調べ尽くされた後だっただけにかなり難航したようです。まあ、しかし今回は守護モンスターなどが出現せず、罠、また罠の連続となったため、かしこさ、すばやさに数値を振ったキャラが活躍しやすくなったようです。地下に眠ると思われていた、伝説の剣ハイグロウ、デブロフィンの原材料となったレアアイテム「ハイムラル」の鋳造施設は今回の調査では発見されませんでした。

MVP



▶北海道　ねこみひなさん：かしこさとすばやさの数値が高かった＋選択の番号が書いてなかったため、ランダムで振られたってのが勝因のようです。笑。つまりパラメータではない方の運がすごく良かったってワケ。基本的に重力使いなどの専門職はちゃんと使えるキャラにするのが難しいですから。



◀大阪府　空月おみさん：エルフと言うよりもドワーフな感じですねぇ。スゴク。



◀東京都　弥十郎さん：というかブーンっていう食べ物は……悲しい気が。



◀鳥取県　ねこ香織さん：血が止まらないのは怖いんですよね。ドバドバ。



◀宮城県　楓来らみーさん　バクチ運は……もって生まれたモノなんでしょうかねぇ？



◀東京都　樹村Sさん　忍者軍団ですから。仲良さそうでステキです。



◀大阪府　鯖田ユキさん：通行人攻撃すると火傷するのでやめましょう。



◀山形県　わかばさん：美形両性具有(笑)。ムチャですね。かなり。



◀岡山県　草原風魚さん　血脈が全ての王位は……厳しいですよね。彼でなければいけない理由。



◀大阪府　雨宮五月さん　電波少女。かなり発信してそうでイヤですよね。



◀埼玉県　白河勇魚さん：怖くてもなんとかしなくちゃいけない時が来るわけですし。



◀福島県　桐蕪多積さん：お年寄りに弱ければ、いい人なんじゃ……。



◀福岡県　いちがやまみさん：そういう夢を叶えるのって大変なんですよねぇ。



◀栃木県　マルガリータさん：宝探しに命がけですから……倒れても本望？



◀静岡県　南さつきさん：ダウジングは結構信憑性高いって言いますからね。



◀北海道　十二郎さん：ボロボロとこぼれていきそうで怖いです。油が切れるように。



◀滋賀県　惣水楓さん：ガンダム作るのは大変そうです。すさまじく。まずはガンダリウム合金を。



◀奈良県　ひろたかまつこさん　笑。ステキな幸運ですね。ヤリとかないといいんですが。



◀沖縄県　金城良さん　軍隊でスタンドプレーはヤバイですよね　死んじゃいますから。



◀北海道　あずまことねさん：歌って踊れて魔法。しかもアイドル。条件キビシイです。



◀千葉県　きるちさん：ちゃんと味方にできれば、発見能力とか高そうですよね。



◀富山県　トラノコさん　おつきの犬の人がいるので大丈夫そうです。



◀徳島県　O・KAZUKIさん：子供化＋魔物化……なんでそんな呪いを仕掛けたんでしょう？



◀宮崎県　秋山たつみさん：妖精もコレくらい大きいと……子供？　それともロリ系？



◀北海道　なこる星花さん　お茶目なお婆ちゃん炸裂中です。カワイイですし。



◀京都府　架上零さん：これで好きな妖精さんが女の子になっちゃったら……。



◀滋賀県　仙蛙さん：1人旅で療養できるんでしょうかねぇ？　ソレは平気？



◀長野県　とらのすけさん：ミカンの缶詰の空き缶は……本当に宝物なのでしょうか？

て、大撮影会になってたけど。それにしてもコスプレ、多くなったよね。あまりよくは見れなかったけど、自分を判った上でキャラを選んでいる人も多いし。いや、勘違いは勘違いで楽しいんだけど(笑)、うわっピッタリって人いるんだよね。太ってるなら太ってるで、そういうキャラを選べばいいんだから。見物人にとってやっぱり、コスプレは客観的にどれだけ完成度が高いかが重要だしね。自分が楽しいだけでもいいんだろうけど。それにしてもアブドゥルは格好良かったなぁ。小太りなのもバッチリだったし。あ、そういえばうさぴょん仮面もいた。マントが暑そうだったけど、なかなかバッチリだった。笑。今回のTGSの思い出はそんな感じ。あとは……風邪ひいてた。もうボロボロ。元々身体強い方じゃないからね。この原稿を書いている今も、頭はボーっとするわ、歯がズキズキするわで大変。パソコンのモニターがチカチカしてくるとなんだか泣けてくるよ。笑。薬飲んだんだけどなぁ。効きが悪いよなぁ。最近。飲み過ぎかなぁやっぱり。　（魔）

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は3600でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

PS2……何だか凄いマシンのようですが、インターフェイスがどうとか、スペックがどうの言われても、ハード関係にめっきり弱い私としては良くわかりません(涙)。今のところの認識は「あ～、DVDソフトが見られるんだ～」。DVDデッキ買わなくてよかった」ぐらいです。「こういうゲームが遊べるんですよ」って言われて初めて「すごい」と思うのです。とりあえず今のところは『アーマード・コア2』。あのCGでゲームができるのなら、黙って買うでしょう。重量感はあるクセにやたらスピーディでしたし。あとはタイトルだけですが『真・三國無双』。前作がお気に入りだっただけに、かなり期待してます。しかし、気になるソフトが2本だけとはちょっと寂しい。まぁ、DVDソフトがあるからいいか(笑)。　(う)



まんが／愛知県 右占摩の妹 いろいろな意味で悲しいですね

オレとTGS。スゴイねぇ。DCじゃなくて、PS2。いや、DCも「アイドル雀士をつくっちゃお」買ったからいいんだけど。それよりもPS2。DVDビデオ見れるし。ウチにあるDVD本体の立場は？ 悔しいナァ。しょうがないから「ロードス島戦記」のBOX買おうっと。ウチにあるDVDソフトって「エマニエル夫人」と「O嬢の物語」とあとはアダルトモノばかり。つまり、エロ専用。シャア専用ザクがあるのと一緒でエロ専用DVD。赤くないけど。さらに通常の3倍でも動かないけど。あ、「十兵衛ちゃん」の一巻だけもあった。こないだ買ったんだ。てへ。ってTGSの話題だった。え～っと……一番気になったのは相変わらずの混雑かな。スゴイね。もう、満員電車状態。特に、SCEI&スクウェアのブースのある建物は歩けたモンじゃなかった。他の建物はまあ、普通に行動できたけどね。そんなか、コスプレして歩いてる人もいてもう大変。鎧とか着てる人は建物と建物の間(通路みたいなとこ)に集中し



◀栃木県 笹戸原ひろあさん そうでないとお金は貯まらないんですよねぇ



◀滋賀県 藤咲尚さん：いつの間にか傷ついてるタイプですね。言ってくれないと。ちゃんと。



▲北海道 なこる星花さん 健康なのが何よりデスよ。



▲神奈川県 鶏肉さん：独り立ちできるのはいつ？



▲長野県 井ノ原未緒さん：決めるところ決めれば　？



▲愛知県 鈴村めたるさん：魔法剣は使えますから。



◀新潟県 アヒル師匠さん：数学はともかく、国語はちびっとできた方がいいかもしれません。



◀東京都 ヨシミートさん：Q無限大はスゴイですねぇ。ちょっと怖いです。



▲埼玉県 朝凪尺花さん：戦士と一緒なら怖いモノ無し。



▲茨城県 小見幸子さん：家族で疾走。いや失踪。



▲大分県 英桃さん：処女の血って美味しい!?



▲滋賀県 ごぢうりさん：小さな動きで最大の効果ですね。



◀千葉県 大澤紅愛さん 人間にはなれないんですかねぇ？ 謎です。



◀福岡県 来生雨花さん：というかあの被りモノが欲しい時点でアホですね。



▲東京都 祥人さん 写真のなかった頃は絵ですよね。



▲岡山県 樹宮匡平さん ぶるぶる振ってアタック？



▲福井県 獅子王要さん：腹話術。技ですからね。



▲北海道 乃亜さん：この姿でその歳は……。



◀大阪府 琉雄弥さん 趣味でできる商売っていいですよねぇ 気楽で。



◀新潟県 藤原らえるさん：複雑ですよね。その辺は。禁断の恋なのです。



▲東京都 風間アラシさん 大事ですよ。生きて帰るの。



▲東京都 綿100%さん：美貌でスカウトできるのは楽？



▲京都府 ポリエステルさん：怖い……本当に。笑。



▲北海道 TOMYさん：モノの食べ方はケンカですよ！



◀新潟県 裾野言丸さん：笑。キラーになってもお姉様好きならいいんですね。



◀滋賀県 民でる戸さん：10代なら戦争連れてかれそうですが……肉体は充分大人ですね。



▲千葉県 桐生新さん：カワイくていい感じです。



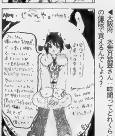
▲兵庫県 真奈緒さん：困り顔がステキ。ほつれてます。



▲千葉県 有野由樹さん：気の付く子供って……。ねえ。



▲東京都 ドボンさん：林檎のように花火でポーズ。



◀大阪府 水無月蒼翠さん：時間ってどれくらいの値段で買えるんでしょう？



◀大阪府 琉雄弥さん：まあ、何もないなら信じてみるのもいいかもしれません。



▲東京都 氷川亮ノ丞さん：死なないなら手袋は……。



▲東京都 あじさいゆずこさん 泣いてるのはなぜ？



▲岩手県 蓮珠さん：ダメですねぇ。当たらないのは。



▲東京都 まりやまねさん：でもバカ？ マズイです。



◀神奈川県 ハジベキギさん カワイイですよね。スゴク、これで実物も臭くなければ……。



◀大阪府 鮭田ユキさん コツコツやるのがいいんですけどね。ちょっとずつでも。

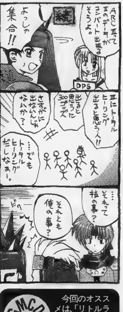


◀愛知県 NeNeさん なんだか楽しそうです バスで移動中は熟睡ですね

▲愛知県 天空浅葱さん：なんだか寂しいんですよねぇ。せいせいしたハズなのが……。その部分スケジュールが開いてるのが……。

携帯にかかってくるキャッチセールスを何とかして欲しい。買って3日目くらいにかかってきたぞ。どこで漏れてるんだ？ 適当にかけてるだけだろうか？ それにしては多い。週に1回くらいはかかってくる。最初は非通知着信を拒否できることを知らなかった(携帯持つの初めてなもんで)ので、随分腹の立つ思いもした。基本的に、「無職です」って言えば(間違いではない)すぐに引いてくれるんだが、うざったい(無職って言った瞬間に切られたこともある)。留守電に「○○が支払われていない」と伝言される詐欺(詳しくはネットで調べよう)もすでに2回あった。先天的に狙われやすい運命なんだろうか。携帯は便利(電卓・時計・辞書として)だからもう手放せないけど。　(ほ)

ついにというか、やっとネオジオの『KOF99』が発売になりました。今回もまた、ライターや編集など格闘ゲーム好きがお金を出しあい、仲良く共同買いをしました（笑）。おかげで1人あたま3000円程度ですんだのです。さて、ゲームセンターではそれほどやらなかったゲームでしたが、やり放題となればバリバリやります(とりあえず30回はやって元を取らないと・笑)。まだ研究段階ですがやはり対戦がおもしろい。それにしてもテリーのライジングタックルがタメ技になったのと、パワーダンクが追加技（パワーチャージのあとにコマンドを入力しないと出ない）に変更されたのは悲しい。まぁ、必殺技がすべてタメ技になってしまったロバートに比べればマシなんでしょうけど。　（う）



まんが／宮城県　NAKO（彼＝トータルヒーリングは……確かにそうなんですか。

GMCD News

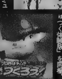
今回のオススメは、「リトルラバーズ シーソーゲームオリジナル・サウンドトラック 3D SUPERFANTASY」です。このCDは、同名PSソフトのサントラで、優しげな楽曲が特徴的な1枚になっています。

現在発売中
- 「リトルラバーズ シーソーゲームオリジナル・サウンドトラック 3D SUPER FANTASY」￥3,045（税込）ビクター　①
- 「プロ野球チームをつくろう＆あそぼう～野球ゲームBest」￥3,150（税込）マーベラス②
- 「フロントミッション サードオリジナルサウンドトラック」￥2,854（税込）デジキューブ
- 「Lの季節ファンタスティック・キャラクターズ」サイトロン￥2,940（税込）
- 「俺の料理オリジナル・サウンドトラック」￥2,345（税込）VORN
- 「KOUDELKA（クーデルカ）オリジナル・サウンドトラック」￥2,940（税込）サイトロン

10月27日発売
- 「To Heart～PIECE OF HEART」￥2,415（税込）KSS

10月30日発売
- 「ゲッターロボ大決戦！」オリジナル・ゲーム・サウンドトラック」￥2940（税込）ムービック


▶数曲には、立体音像シミュレーションを採用。臨場感あるサウンドが楽しめます。①



◀特典として、ゲーム本編が少しだけ楽しめる「やきゅつく体験版」を同梱。②

ゲームソフト激論座談会

「PS2、TVで見ました。なんか色とか形とか意外でした。友だちに聞くとカッコイイ半分、カッコ悪い半分って感じでしょうか？ DVDは見れなくてもいいから、もっと安いといいのにって人もいました。オレは最初から買うって決めてたので関係ないんですけどね」千葉県　降尾神明さん：

魔：うぃっす。なんていうか、オレも第一印象が「カッコイイ」だったのでカッコ悪いって人の気持ちがよくわからんス。

う：カッコイイよね。

ち：縦置き可能は画期的ですからな。横置きにしたとき、上面がフラットなのもいいですな。

魔：まあ、DVDビデオはいらないって人はいるだろうね。どんなに綺麗な画像でも、一般のTV番組を録画できるビデオより重要だと思えないって。

う：まあ、そうでしょうな。LDを持っている我々でさえ、DVDを購入するまでには少々ためらいがあったわけですし。

ち：DVDって普通のビデオみたいに録画ってできないの？

魔：研究されてるし、試作機とかも作られてるけど、実用はまだまだ先でしょう。

ち：まあ、少なくともPS2では絶対にできないですな。⬇


◀愛知県　猫奈さん　今回もイカスキャラ盛りだくさんで。いい感じです。時間かかりますけどねぇ。一気に終わらせたいタイプのゲームですし。

う：ちぇ～。ってできなくても別にいいけど。

魔：やっぱり、5千円くらい払ってOVAや映画なんかの、ソフトを買うのが当たり前になっているのって変なのかな？

う：変ですな。一般から見れば。大半のアニメファンの話題が、基本的にエアチェックで見れるモノ中心なのも事実ですし。

う：TV放送と……レンタルビデオですか。

魔：そうだねぇ……。まあ、DVDはレンタルも始めようとしているから、その辺に期待なのかナァ。

う：まあ、DVDビデオはいらなくても、PS2はPSのソフトが動きますから。

魔：そうだね。基本性能がPSよりもはるかに上なんだから、従来のPSソフトは安定して動きそうだモンね。

う：なんで？

魔：これまでは10しかできないマシンで10の性能を引き出さないといけなかったワケだけど、100できるマシンから10の性能を引き出すのは楽勝でしょ。

ち：100％の互換性らしいから、とんでもなくCDへのアクセススピードが上がったり、ゲーム性が向上することはないだろうけど、音跳びしたり、止まったり、は少なくなるだろうね。ど一考えても。

う：フロントローディングなのはどーなの？⬇

ち：これは……いいか悪いかわからんスな。いや、普通は当然、フロントローディングタイプの方が高級なんで動作は安定するんだけど、PS2の場合定価が安いですからな。モーター駆動部分に安いパーツを使用していればヤバイ。

魔：来年の3月に発売されたら、最新型のPSとPS2。どっちが安定しているか勝負したいよね。

う：負けないでしょ、PS2。

「RPGってPS2でどうなるんでしょう？　なんかムービーのキャラが動かせても楽しくないんですけど。というか、ムービーのようなゲームはRPGと言うのでしょうか？　『FFⅦ、Ⅷ』……両方とも私が主人公じゃないし」神奈川県　クロスミさん：

ち：主流はムービーになっていくんですかねぇ？　やっぱり。

う：ですかねぇ。

魔：そろそろ、自分で名前を付けるだけでRPGってのはやめて欲しいよね。いや、今主流のRPGはデジコミRPGとかに改名して。

う：一本道だよねぇ。まさにデジタルコミック。

魔：身体や服が自分の好きなようにカスタマイズできて、世界を自由に動き回れる。RPGもそういう次世代に入るといいのに。

ち：究極のRPGってヤツですな。でもソレを作ろうとするとムダに手間がかかるという。わかってるけど作れない……。

魔：PS2じゃなくてもできる⬇



◀石川県　あまぞねすさん：なんか一時期に比べて、格闘ゲームは本当に下火ですよね。いいゲームたくさん出てるんですけどねぇ……。

からね。そういうゲームって。2DのTV画面で感じる世界って、ポリゴンだろうがなんだろうが限界があるし。

う：でもPS2では映画と、音楽と、ゲームが融合したのが主流になるって聞いたけど。

魔：うん。だから、純粋に分岐が多くて世界を自由に行動できるRPGはマイナーになっていくんだろうね。

う：今でも結構マイナーなのに。

ち：でも、通信とかが主流になってくれば、そういう自由度の高いRPGってアリでしょ？

魔：アリ。全くのアカの他人と会話してるだけで楽しいからね。通信RPGは。

う：冒険行かないの？

魔：いや、気が向けば行くけど。あとは……サイバーパンクの世界じゃ当たり前の、脳とサイバースペースを直結させて、擬似的な風景を視覚化するってレベルまで、技術が進歩してくれないと。

う：そうなるとすごそうだなぁ。「前に進もう」と思うだけで歩けちゃうんでしょ？

ち：そうですな。まあ、でもソコまで行っちゃうと細かいところはどうなるか、予想がつかないけど。

魔：とりあえず、無限の可能性を感じさせてくれるRPGがやりたいなぁ。オレは。

う：じゃあオレも。

魔：キッ！　マネでちゅ！

お笑い4コマ道場

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。



◀千葉県　まさよしさん：笑。ワガママっていうか。しかも出ていっちゃったりして。



◀大分県　白犬さん：ピンチになったとき用に保存食は必要ですからね。入れときましょ。



◀宮城県　トモさん：少しというかスゴク怖いのはウソじゃないです。多分。



◀大阪府　間宮の野菊さん：女ですね。しかも京一ラブ。こうしてみるとヤナ男ですねぇ。



◀福岡県　はにわさん：悲しいです。いくらマシーンだからって言っていいことと悪いことが！



◀神奈川県　鈴乃葵さん：遊ばれてますねぇ。っていうかソレくらいしてもいいです。先生は。



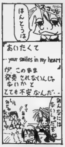
◀愛知県　シャボネットさん：気づいてみると基本を忘れているってのはよくあることです。



◀宮城県　長谷川かるさん：スゴイ状況ですよね。バンバン容赦なく来ますから。モラル無し。



▲宮城県　トモさん：そんなんしたい年頃なのです。ブルル。



▲茨城県　R!! さん：内緒ですねぇ。っていうかいつ？



▲北海道　乃亜さん：モクモクと。無口ですから。彼。



▲三重県　一純狼珠さん：さて、続編ではどうなるんでしょうか？



▲大阪府　飛鷹みさぎさん：ソレで鼻が長くなったんですね！



▲群馬県　笠懸河太郎さん：会えませんね。『2』に期待です。



▲埼玉県　あゆさん：買いましょうよ。震えますよ。



▲滋賀県　ごちうりさん：突っ込まれないと……泣けてきますよね。



▲群馬県　小川明さん：ひがんでるでしょう。彼ら。強いから。



▲福岡県　鷹栖世丸さん：ってそんなコトまで判るなら……。

車に乗せていってもらうのが、良い作戦かと……。しかし、ふと気が付くとこの季節って、修学旅行の学生さんが多そう。となると、平日でも混んでいる？　う〜む、行くならちょっと待った方がいいのでしょうか？　でも無くなったらいやだし……困りました。困ったので話を変えましょう。『ファイアーエムブレム』は、攻略本が発売されるまで、ストップすることにしました。そのスキに『オウガ64』をやろうかと。今回もSFC版にあったプリンセスという職業はあるのでしょうか？　強いんですよねぇ、この職業。パーティ編成でプリンセスを真ん中に、両脇にリッチを配置すると、もう無敵。このパーティが通ったあとには、ペンペン草すら生えません。おかげで、最後は主人公が大陸を統一したが、結局○○されてしまう？……という、悲しいエンディングでしたが（笑）。プリンセスの攻撃は全体攻撃で、しかも属性は神聖なので、アンデットにもダメージが与えられるスグレモノ。まぁ、当然というかいわゆる隠しキャラでしたが（笑）。（う）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

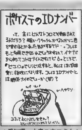
(ゴ) が行ってきて、(う) が行きたがっている武器屋さんですが、オレも行きたくなってきました。なんだか。しかし……コレだけムダ使いしているオレのコレクションの中でも、この武器だけは……本当の意味でムダ。っていうか部屋でブンブン振り回すだけしかできないんだもの。素振りとか。昔、剣道やってたからソレだけでもまあ、いいんですが、基本的にはまさにムダ。しかももう、何本もあります。日本刀に……エクスカリバーに、コナンソードに……とりあえず、並べて置いておくだけでもいい感じなんですけど……。もしも北斗の拳的世紀末社会になってもレプリカだから役に立たないだろうなぁ。どーしょうもないです。まあ、何か犯罪とか犯したら、スゴイ勢いで責められそうで危険。笑。　(魔)

GW前に行ったのに、また山海堂(鎌倉にあるお土産屋さんなのですが、その実体は伝説の剣を始め、数々の武器を売っているお店……って、もちろん売っているのは本物ではなくレプリカです)に行きたくなってきました。そろそろ半年近くたつので、なにか新作が発売されているのでは？と思うと余計に行きたい(笑)。(魔)が持っている……というか編集部に置きっぱなしの柳生流の木刀が何かかっこよくて、ちょっと羨ましいです。個人的には一緒に置いてあるボディブレードよりいい感じ。それにしても、(魔)はいろいろなものを持ってますなぁ。ギターやウクレレもあるし……まぁ、楽器関係は作業用な私には無用の長物ですが……。でも、ピアノが弾けたらちょっとかっこいいかなーと、思ってみたり……まぁ、これは最近友人に借りた漫画にハマったせいなんですが(笑)。もうちょっと若かったら、本気でやってたかも(笑)。……話がずれました。とにかく山海堂、電車で行くのはちょっと厳しいので、やはり(ハ)さんを仲間に引き入れ、彼の

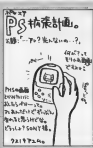
PS拡張計画

TGSで色々とPS2のことがわかりましたが疑問点もちょっと発生。なんといっても、どんな画面モードが用意されているのかが謎。どうやらワイドモードがあるのは確定らしい。あとは、表示がプログレッシブだったのかインタレースか？ (犬)さん、どう？　(ち)

「GT2000」の背景の太陽がゆがんでいなかったことからもワイドモードの搭載は確かでしょう。まぁそれはさておき、ソニーのプログレッシブ対応のDR7にAVマルチ端子で接続されていたのですが、もしかして31KHzで入力されているのかと思えるほどの表示品質。先々のことを考えると、31KHzに対応していてもおかしくないんですがね。気になるんでだれか教えてください。真実を。D端子には対応するの？ コンポーネントには？



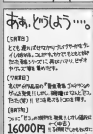
▲愛知県　火鳥ユウコさん：結構使われてるみたいですよ。



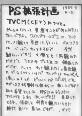
◀北海道　クスノキアユムさん：電池消耗早くなりますが……欲しいですよね。もっとドット数が多くても。



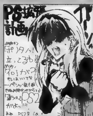
▲愛知県　信天翁さん：違法メモカは……危険です。



◀愛知県　火鳥ユウコさん：そりゃ厳しい。ものすごくつまんないですよ。確か。それ買うならPS2貯金に……。



▲広島県　水月ユーリさん：結構大変なんです、権利とか。



◀滋賀県　惣水楓さん：立ってます。ファンも付いてます。熱もバッチリです。画期的ですよね。やはり。

他機種のことも話したい

次世代機の発表でますます、PS一色になりつつある昨今、いかがお過ごしでしょうか？　私的にはDCもいけると思うのですが……さて。　(う)



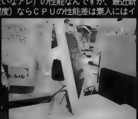
◀[illegible]県　小[illegible]さん：[illegible]やっぱり。日本全国[illegible]られね

みんなGBカラーを持っているので、ちょっと羨[illegible]「ポケモン[illegible]」や「[illegible]」と今[illegible]と暗[illegible]「GBライト」のカラー[illegible]売さ[illegible]です[illegible]れな[illegible]がし[illegible]すが、[illegible]注目してたりして……と、[illegible]ゲーム[illegible]で終わってしまった。まぁいいか。

パソコン買って何をする？

パソコンは気楽な稼業ときたもんだ！　と、気楽に書こうと思っても、イロイロと面倒くさいのがパソコンの世界。ということで、今回は基本に戻って、基礎知識。そういえば昔、NHKの基礎英語……聞いてたなぁ。　(魔)

さて、パソコンの基礎知識。と言ってもイロイロあるので、とりあえず、知っていると偉そうに見えるポイント。①：パソコンの性能はどこで決まるのか？：これは当然、CPU(ムカデみたいなアレ)の性能なんですが、最近新品で売っているパソコン(定価20万円程度)ならCPUの性能差は素人にはイマイチ判りません。なので「最近はデザインとかで決めるのが主流じゃん」とでも言っておきましょう。②：モニターの性能差：最近主流になってきた液晶モニター。従来のブラウン管モニターとどちらが上なのか？　コレは性能で言えば圧倒的にブラウン管。ガンダムとザクくらい違います(1ガンダム＝10ザク)。将来ちゃんとしたCGを描きたい！　なんて思っている人は迷わずこっち。でも……液晶の省スペースは超魅力的。画面は小さくなるモノのデザインで選ぶなら液晶。かな。

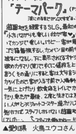

▲この薄さが液晶の魅力！　ステキな点はソレだけ！　色の綺麗さはブラウン管にかないません。

クソゲーマー万才

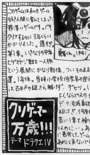
買ったのに開けてもいないソフトを見るとちょっぴり後悔。安かったからいいんだけど……。　(う)

安売りしているからと、いろいろソフトを買うと結局はたくさんお金を使ってしまいます。100円ショップで「100円だからいっぱい買っちゃえ～」というのに似ています(そのままじゃん)。でも、いいゲームって、なかなか安くならないんですよねぇ。「定価だとちょっと……だけど、安くなったら買い」って、思ってみてもなかなか安くならない。まぁ、PSはベストが出ますが、1年近く待たなきゃいけないのがつらい。とくに周りの人間が「おもしろいよ～」って、盛り上がってるとね……。

N64の「オウガ64」が安く売られていたので買ってしまいました。N64のゲームって意外と安く売られていてビックリ。『ゼルダ』なんかほとんど投げ売り価格なのが悲しい。いいゲームなのに。って、私はまだクリアしてませんけど(笑)。で、『オウガ64』の話を……っと思ったのですが、実はまだやってないのです。SFCで発売(PSにも移植されました)された『オウガ』が好きだったんで、ついつい買ってしまったんですけど、このゲームはちゃんとした、というか「いい」エンディングを見るのって、結構大変なんですよね。自分よりレベルの低い敵を倒していたり、街の上で戦っていたり、無駄に時間がかかったりと、「良くない」行動をとっていると、どんどんカオスフレームというゲージが下がっていき、最終的に「バッドエンド」といってもいい結末を迎えてしまうのです。N64版にもこのゲージが隠しパラメータとして存在するとか……むう。



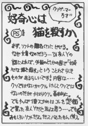
▲愛知県　火鳥ユウコさん：結構難しいですからね。



▲埼玉県　四上ハルオさん：ステキな放置プレイ……って違いますね。大事です。時間をかけてもクリア。



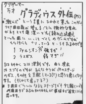
▲岩手県　佐藤さん：当時のAVGはあんなでした。



▲愛知県　信天翁さん：スゴイタイトルですよねぇ。



▲富山県　牡丹雪さん：サテラビューのゲームは隠れた名作が揃っていたりします。どきどき。



▲兵庫県　福田豊さん：ヤリ込むのは大事でしょう。



▲茨城県　白木桃香さん：ただただ戦うだけですからねぇ。



▲秋田県　灰土さん：そうなんですよね。まとめて1枚分の値段で……。



▲愛知県　双火狐さん：覚えるしかないんですよ。



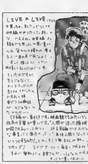
▲兵庫県　＊いちご＊さん：見つからないとムキーですし。



▲広島県　佑椎冠威さん：経営SLG部分は要強化でしょう。



▲徳島県　断氷断火さん：迷作をたくさん作り出してますから。



▲神奈川県　ユドウフさん：イメージイラストが週刊サンデーの作家さんで『ファミ○ンサンデー』って。



まんが／三重県　長月林檎（まあ、そりゃ……梅酒のCFでもありましたが）

雑学の王子様

あれば必ずムダに消えていってしまう、天下の回り者なアイツといったらお金です。今回はお金でもお札、紙幣がテーマ。日本紙幣の肖像画についてです。　(だ)

日本の紙幣の肖像画は現在、一万円札が福沢諭吉、五千円札は新渡戸稲造、千円札が夏目漱石となっていますが、昨今はこれらの人々がどんな理由で[illegible]っているのかわからないという人もいるようで[illegible]知らない[illegible]ということは[illegible]一応書いておきます。[illegible]吉は[illegible]慶應義塾大学の[illegible]あの「学問のススメ」を書いた人。新渡戸[illegible]、教育家で東京女子大学の初代学長。そして夏目漱石は「坊ちゃん」「吾輩は猫である」などを書いた明治の文豪です。さて[illegible]今回の本題。この[illegible]は、こい[illegible]のでいし[illegible]名な画[illegible]のかと[illegible]いきや[illegible]の国家公務員[illegible]「工芸官」と呼ばれる人たちが描いているのです。[illegible]は、まず[illegible]に水彩で[illegible]画を基に[illegible]刀で銅版を彫って原版を作るのです。[illegible]1ミリの幅に[illegible]本の線を引く[illegible]よう[illegible]3年、描き[illegible]といわれるほどの職人芸なのです。[illegible]部分は[illegible]して[illegible]も、[illegible]年はかか[illegible]新札を[illegible]され[illegible]ませ[illegible]の工芸官は何[illegible]うと、切手[illegible]しているんだそうです。けっこう忙しいんですね。では次回！

■魔王32才くん．爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。 ジルオール」でＲＰＧ漫け。 ＦＥ」もやらなきゃ。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。泊まり込みお疲れ。本当にスサマジイ展開でした。

■バオウ中里くん　自分好みのゲームなら怖いモノなし。いま、キミの中では野菜。しかも自炊。

■ほやへ田島くん　卑劣なゲームプレイなら天下一。なんか最近素直なのでちょっと怖い。

■うききくん　ＤＣの「アイドル雀士をつくっちゃおう」はどうですか？　ってオレも買ったけど。



まんが／福岡県　はーわ　壊れたまましばらく放っておかれちゃうんですね　イラスト／岩崎さとみ



◀神奈川県　神蘇さん：タイフーンとか……ってまったく関係なくなりそうな気も。



◀兵庫県　にやりんさん：書きたいことを書くのが良いと思われます。自分の思ったことを。



▲埼玉県　山吹日和さん：ガンバリましょう。パソコンは使えた方が便利ですしね。就職でも趣味でも。何かと。

▶大阪府　柳けふさん：素人さんが手を出すと痛い目見ますけど……持ってるだけならいいですもんね。



▲宮城県　トモさん：ココまで来たら出しても罰は当たらないですよね。絶対。



▲埼玉県　あゆさん：たくさんでますよね。今年の冬も。お金出ていくのを覚悟で……。



▲宮城県　梶来らみーさん．やってみると判りますよね。というかやってみないと判らないというか。



▲新潟県　84組日本の毒バチさん：システム詳細がもう少し明かされるともっと盛り上がるでしょう。



▲京都府　かずささん：まだ判りませんよね。これからの情報に期待しましょう。



▲香川県　Ｈ・制作所さん：格好悪くなりますし。笑。ってロックはあっちが正統派なのに。



▲千葉県　大澤紅愛さん：買って慣れる！　それしかないですよ。カッコイイですよ。忍者。



▲兵庫県　にやりんさん：怒られますが……そう思っちゃいますよね。雪の無いところの人は。



▲新潟県　彩祐さん　って主人公キライなのはかなり悲しい気がします……。



▲大阪府　乃鐘ひさじさん：アリなんじゃないですかねぇ？　イロイロ冒険できそうです。



▲宮城県　トモさん：ずれてる方が愛着ってわきますよね。かわいがりやすいっていうか。



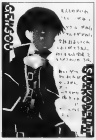
▲大阪府　錦田ユキさん：笑。いつかきっと綺麗なポリゴンのキャラを斬れるようになりますよ。



▲大阪府　七瀬千鶴さん：まあ、ソレも仕方ないでしょう。美里は企んでますから。



▲長野県　湖山たみさん：多いですよねぇ。ＲＰＧ好きはもう……何買えばいいのやら。



▲栃木県　ぐなぐなさん：いったん寝ぐせと直されるまで気づきませんよね。ダメダメです。



▲福岡県　来生侑花さん．楽しそうです。スゴイねー。言っちゃいますよね。ついつい。





▲滋賀県　仙蛙さん：最初は通信、デキないみたいですよ。後から周辺機器でできるようになるみたいです。



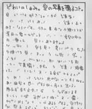
▲大阪府　昭道利さん：マヌケでしたよねぇ。っていうかバーにドキドキしちゃった自分が悲しかったっていうか。

奴隷の趣味

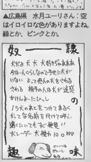
趣味って不思議。なんとなく不思議。っていや、熱で頭がボーっとしているので変な考えがたくさん浮かんでは消えていきます。こういう状態も好きなんだけど、原稿書かなきゃいけないのでツライです。　　　（魔）

「ＴＶの番組を録画して、ＣＦをカットするのが趣味というか、既に生活の一部になっています。なんかこう、ピッタリカットできたときの快感は……もうたまりません。１度やってみることをオススメします」富山県　本郷直樹さん：

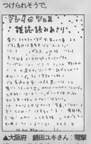
ジャストタイミングってあるよねぇ。別に大したことないのに、妙に「オレってスゴイ」って思っちゃう。ＣＦカットとか、お釣りがちょうどキリがよくなるように代金を支払う、とか。ちょっと違うけど、お札の番号が連続してるのを見つけると、なんとなく揃えておいておきたくならない？　昔、数字部分の末尾が9999のお札、３枚持ってました。笑。いつの間にか使っちゃって無くなっちゃったけど。宝くじの空くじでもなんか揃ってると捨てられないんだよなぁ。



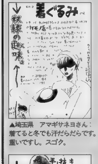
▲広島県　水月ユーリさん：空はイロイロな色がありますよね。緑とか、ピンクとか。



▲兵庫県　真奈瀬さん：犬視力はステキな能力です。確実に見つけられそうで。



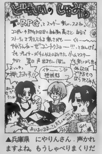
▲大阪府　錦田ユキさん：電撃姫は……乙女失格かもしれませんねぇ。笑。



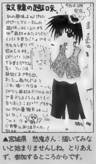
▲埼玉県　アマギサネヨさん：着てると冬でも汗だらだらです。重いですし。スゴク。



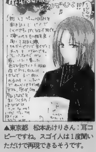
▲香川県　ＮＯＡＨさん：なんか楽しくできるのならいい感じです。大変そうですけど。



▲兵庫県　にやりんさん．声かれますよね。もうしゃべりまくりだから。大抵徹夜だし。



▲宮城県　怒鬼さん：描いてみないと始まりませんしね。とりあえず、参加するところからです。



▲東京都　松本あけりさん：耳コピーですね。スゴイ人は１度聞いただけで再現できるそうです。

臭さ」がなく、とてもいい人でした。で、さんざん悩んだあげく忍者好きということもあって「忍者刀」を買うことに決めました。やっぱ日本人に一番似合うのは日本刀！　学生服やサラリーマンのスーツにも似合うし！　友人も「日本刀」を購入。帰りがけに「忍者スーツもどうですか？」とすすめられたけど、それはパスしました。そして、せっかくココまで来たのだからということで、一同は進路をさらに南へと向け、三浦半島の海（長浜海岸）へ。なぜそこを目指すのかは、某マンガの舞台となっている場所で、ちょっと気になっていたから（友人には内緒）。浜に到着したあと「散歩に行ってくる」と友人と別れ、そこから「黒崎の鼻」という岬へ。作品中では場所がはっきりしていないけど、たぶんこの辺りなんだろう…。あとで、インターネットでファンページを検索してみると、なんと同じことをしている人がー　しかも大勢（笑）。やっぱり気になっちゃいますよね。　（ヨ）

奴隷のどーじょー

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：なんか、プロジェクターの画質についてイロイロ教えてもらった……様な気がする。

■ハム彦くん：さりげなく会話を流していくのはどうか？　さらにさりげなくウソつくし。

■だいめいくん：オレの真似して注文したボディブレードがまだ届かないらしい。やーい。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。ヘキヘキポスターが目の前で笑ってるね。

■ぴかりんくん：『バイオ3』の攻略でメロメロらしい。まあでもオレもメロメロなのでおあいこ。

ちょっと古い話になってしまいますが、夏に友人たちと山海堂（鎌倉大仏前の武器マニアに有名なお土産屋さん）に行って来ました。全員そのお店に行ったのは初めてで、中に入った瞬間に「わぁっ！」っと驚き、なにかこう…ウクワク（笑）。聞いてはいたけれど、イラストでしか見たことのない武器や防具がズラリと並ぶ光景は、実際見てみるとほんとにスゴイです。店長さんの話によれば、一番人気があるのはやはり伝説の剣「エクスカリバー」。北海道から遥々買いに来る人もいるほどとか。笑。実際持ってみると結構重く、抜いてみると「シャイィィン」という歯切れのいい音とともにきらりと光るブレードが……。なにかこう…ゾクゾク（笑）。ほかの武器も気になったので、「すみません。ちょっとほかのモノを見せて頂けますか？」と言うと「いえ、人に品物を見せるのが好きですから、遠慮なくどうぞ！」と、返される。好きなことを生業としている人は、活き活きとしているもので（俺もそうなのかなぁ？）、店長さんは押しつけ商売をするような「商売人



▲富山県　チハルさん：1P特定のキャラってのは……ムリでしょうねぇ。見る方もツライような。



▲秋田県　河馬さん：口笛が決まりますよね。風のゴーって音と。西部劇ですから。



▲東京都　松崎央実さん：みんなで宝箱取り合いが楽しいですよね。ケンカしない程度に。



▲埼玉県　あゆさん：自分の好きなことができたらいいんですけどねぇ。何だって勝手に。



▲新潟県　星凪マギトさん：リアルな金縛り。どう説明すればいいんでしょうねぇ？



◀岡山県　綾千さん　調整は大事ですよね。というかちゃんとしましょう。色味とか。


◀栃木県　霧原涼さん　冷たくするのって心が痛いですよね。仲良くしてはいたいし。



▲福島県　差場カサゴさん：長い廊下を走っていくワケです。今回3Dじゃないからアレですが。


▲群馬県　りょうすけさん：というか、ステキなキャラ多いですよ。『ジャスティス』。


▲京都府　ポリエステルさん：まずはアーケードですからねぇ。コンシューマはいつのことか？



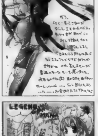
▲千葉県　麻崎怜さん：小蒔はともかくもっと高校生に見えない人がたくさんいますから。



▲大阪府　典巻しずのさん：守ってくれる人って憧れますよね。とりあえず、守護神とか。



◀東京都　松本あけりさん：どうなるんでしょうねぇ？　期待と不安の　2　です。



◀宮城県　NAKOさん：Ⅲ」のためにやり直さないと。大変です。



◀愛知県　蒼夏サトさん：早くプレイしたいですよね。CD-ROM初の　ドラクエ。



◀新潟県　藤母らえるさん　ゲーム買えそうなきってワクワクしちゃいますよね。



▲大阪府　水上陽平さん：ポリゴンキャラも格好良くなりましたよね。つくづく、時代でしょう。



▲北海道　永原咲弥さん：働くのは大変ですけど、お金もらえますから。笑。ゲーム買えます。



▲京都府　甘露夏生さん：そろそろですね。自分なりの個性を生かしてガンバって下さい。



▲群馬県　栁辺ひらくさん：PS3は12345なんですかねぇ？　なんだか語呂合わせ大変です。


▲埼玉県　四上ハルオさん：イロイロなソフトがPS2になるでしょうねぇ。





▲千葉県　ちったんさん　データ収録まで、ずっとやられ続けちゃうくらい厳しいですよね。難易度高いです。

◀茨城県　岸辺羊芒さん．世代交代なんですかねぇ？　長生きしてそうですけど彼女たち。まだまだ謎です。

▼埼玉県　あゆさん　無くなりませんよきっと。TV画面でゲームをしている限り。可愛い方がいいじゃないですか。


◀静岡県　南さつきさん：ヤリ込み系の人にはバッチリなソフトですからね。



◀埼玉県　蒼月湾さん：学ランのハイネックは慣れないと大変なんですよね。ネクタイみたいに。



◀愛知県　火鳥ユウコさん：発表されましたが…今回も全く違う話のようです。

▶愛媛県　如月二月さん　引かれちゃうの悲しいけど…好きなんですもんねぇ。TPOに合わせてゴーです！

▼鳥取県　ねこ香織さん．ファンタジーですよね。ハチャメチャな感じや切れてる感じも重要でしょう。厳密に言えば中世ヨーロッパファンタジーとは違う……不思議の国のアリス系ファンタジー。



◀埼玉県　来田三志さん：衛生兵！　衛生兵！と友だちに叫ばれないようにしましょう。



◀千葉県　コン・チャイ子さん：そういうところから始まるのです。大事でしょう。やっぱり。



◀埼玉県　あゆさん：かなりヒデヨシですよね。シチューが冷めちゃうよって。







ハガキが欲しいとかそんなコト

「それでは！「バババンバババンバンバン」でよろしいでしょうか？」異議は……表明されなかった。そう、誰も、ソレに変わるアイディアを持ち合わせていなかったのだ。それはここ20年近くそのままである。今回もこのまま、何もなかったかのように会議は終わるかのように思えた。「……あの……」議場の隅から小さな声と共に手が上がった。「そろそろ、変えませんか？　時代に合わせて。例えば……「ハガキ」を描いて欲しいのよ～ん」とか」。ザワザワザワ。来た……ついに来たのだ。新旧交代の瞬間がっ！







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

Vol.121

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月21日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.118

①『beatmania』カーシェイド
福田直樹(兵庫県)平野剛史(兵庫県)志村恒夫(千葉県)相沢毅昌(青森県)白髭佳苗(岡山県)

②『スペクトラルフォース 愛しき邪悪』ポスター
風間枝里(千葉県)葉山恭子(東京都)鈴木浩太(埼玉県)斉藤徹(埼玉県)桐木一吉(福岡県)佐伯隆二(岩手県)土居さとか(福井県)藤井篤(山口県)後藤祐司(福岡県)青田真一(静岡県)

『エースコンバット3 エレクトロスフィア』
サイン入りイラスト色紙
③ディジョン
勝部有希子(滋賀県)
④フィー
武田和幸(千葉県)

『STRAY SHEEP〜ポーとメリーの大冒険〜』グッズ
⑤2000年カレンダー
望月裕子(千葉県)
⑥イラスト集「STRAY SHEEP ポーの世界」
細田聡美(神奈川県)
⑦ポーぬいぐるみ
伊藤健太郎(三重県)

「Lの季節〜A piece of memories〜」
声優よせ書きサイン色紙
⑧現実界
中山直樹(埼玉県)
⑨幻想界
山崎剛(群馬県)

⑩PSソフト「レイクマスターズ PRO〜日本縦断黒鱒紀行」
増子千春(東京都)松岡昭博(愛媛県)黒部聡(千葉県)
⑪PSソフト「SIMPLE1500シリーズVol.14 THE ブロックくずし」
木村克也(茨城県)後閑祐一(群馬県)山田勝司(静岡県)
⑫PSソフト『ビシバシスペシャル2』
矢部敏夫(東京都)久保田稔(群馬県)青木道孝(新潟県)
⑬PSソフト「玉繭物語 ザ・ベスト」
田純子(東京都)堂林哲江(新潟県)秋山貴彦(宮崎県)

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[特集]バイオハザード 3 ラスト エスケープ ②[特報]ジョジョの奇妙な冒険 ③[特報]機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 ④[特報]パラサイト・イヴ 2 ⑤[特報]悠久幻想曲3 Perpetual Blue ⑥[特報]サモンナイト ⑦[特報]ロビン・ロイドの冒険 ⑧[特報]グローランサー ⑨[特報]夏色剣術小町 ⑩[特報]牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ ⑪[特報]純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝 ⑫[RPG]ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ⑬[RPG]アークザラッドIII ⑭[RPG]エヴァーグレイス ⑮[RPG]エルダーゲート ⑯[RPG]ヴァルキリープロファイル ⑰[RPG]レジェンド オブ ドラグーン ⑱[RPG]クロノ・トリガー ⑲[RPG]西遊記 ⑳[RPG]スペクトラルブレイド ㉑[RPG]Lunatic Dawn Odyssey(ルナティックドーン オデッセイ) ㉒[RPG]ネオリュード 刻まれた紋章 ㉓[RPG]Brightis(ブライティス) ㉔[RPG]ワイルドアームズ 2ndイグニッション ㉕[RPG]フロントミッション サード ㉖[RPG]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン ㉗[RPG]デュープリズム ㉘[企画]ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン ㉙[連載]DPSソフトレビュー ㉚[連載]電撃PSコロシアム ㉛[連載]4色奴隷 ㉜[連載]電撃プレイクエスチョン ㉝[連載]ウラワザデータベース ㉞[連載]まんが はじめて物語 ㉟[連載]電撃コラムス ㊱[連載]PSの奴隷 ㊲[新作]スーパーロボット大戦α ㊳[新作]実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー ㊴[新作]ロビット・モン・ジャ ㊵[新作]サイキックフォース2 ㊶[新作]夕闇通り探検隊 ㊷[新作]ZEUSII Carnage Heart(ゼウス2 カルネージハート) ㊸[連載]NEXT WAVE? ㊹[連載]電撃PocketStation ㊺[企画]ぱけかの〜愛田由美・植野史緒・宝条院静香〜 ㊻[企画]電撃PlayStation2 キーパーソンが語るPS2の野望 ㊼[企画]ときめきメモリアル2 ㊽[企画]ジルオール ㊾[連載]電撃NEWS STATION ㊿[連載]電撃モノSTATION 51[連載]電撃ランキングステーション

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど) ⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号のマスをぬりつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください(3つまで)。

【18】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.239〜241)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.239〜241)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【20】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒月刊ファミ通DC ㉓月刊ファミ通64プラス ㉔ゲーメスト ㉕ゲーム批評 ㉖gM ㉗その他

【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【21】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉘とお答えください)。

【23】『バイオハザード 3 ラスト エスケープ』をプレイした方に質問です。『バイオハザード 3 ラスト エスケープ』のどの点が一番好きですか?
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム(バトルシステム含む) ⑥操作性・操作感

【24】『トルネコの大冒険2』をプレイした方に質問です。『トルネコの大冒険2』のどの点が一番好きですか?
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム(バトルシステム含む) ⑥操作性・操作感

電撃PlayStation 121号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.121

1『サウザンドアームズ』オリジナルグッズセット

1名

▼人気RPG『サウザンド～』グッズ。テレカ、下じき、ペーパーナイフ、絵葉書の4点セットだ。



（提供：レッドカンパニー）

2『サウザンドアームズ』トレーディングカード

3名



▶『サウザンド～』のイラストをふんだんに使用したトレカ。ボックスで3名様に。

（提供：レッドカンパニー）

3『爆ボンバーマン2』サイン入りグッズセット

1名



▶元ミニスカポリス、松井由香ちゃんのサイン入り！ボンバーマンのマスコット付き巾着袋と色紙をセットで1名様に。

（提供：ハドソン）

4『ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～』ゲームショップ・すまいりぃきっずオリジナルテレカ

3名



▶世田谷のゲームショップ・すまいりぃきっずがソフトの先行予約特典として作製したテレカ。3名様に。

（提供：すまいりぃ・きっず）

『FIGHTING ILLUSION V K-1 GRANDPRIX '99』



◀アンディ・フグとピーター・アーツの2人が裏表に印刷されたパンチングボールだ。

5 大（約120cm） 1名

6 小（約30cm） 3名

（提供：エクシング・エンタテイメント）

7『レジェンド オブ ドラグーン』ムービーディスク

3名



◀期待のＲＰＧの美麗ムービーを収録したＣＤ-ＲＯＭ。

（提供：ＳＣＥＩ）

8『テトリス』全世界5000万本突破記念ストラップ

3名

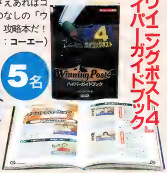


◀ブロックもおしゃれな、ストラップ。

（提供：ビーピーエス）

9『ウイニングポスト4』ハイパーガイドブック

5名



▶これさえあればコワイものなしの『ウイポ4』攻略本だ！

（提供：コーエー）

10『トゥルーラブストーリー ファンディスク』うちわ

5名



▶人気キャラ、みさき＆君子のイラストうちわだ。

（提供：アスキー）

各3名 PSソフト

秋といえば月見ですが、虫の音を聞きながらのゲームもまた風流！ みんなで楽しむならこの4本。



11『森田和郎の将棋道場』

▲コンピュータと対局しながら、将棋の定石が覚えられるのが魅力！ 勝てなかったキミもこれで強くなれる？

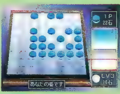
（提供：悠紀エンタープライズ）



12『ビートマニアAPPEND 4thMIX ～the beat gose on～』

▲人気の『ビーマニ』アペンド第3弾！ 収録曲数はなんとシリーズ最多の全39曲だ!!

（提供：コナミ）



13『森田和郎のリバーシ』

▲対戦相手の強さを選んでプレイできるので、自分のレベルにあった難易度で遊べるのが嬉しいぞ。

（提供：悠紀エンタープライズ）



14『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4』

▲最新の選手＆チームデータを収録したシリーズ最新作。

（提供：コナミ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.125（11月12日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。
⑫番『ビートマニアAPPEND 4th MIX』で遊ぶには、別売の『beatmania』が必要です。


PlayStation
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
小さな繭に祈りを込めて。
アナログコントローラ（SCPH 1200）DUAL SHOCK™ 対応
玉繭物語
the Best
たまゆものがたり
標準価格2,800円(税別) 美術：近藤勝也 音楽：松前公高
繭使いが織りなす冒険活劇、PlayStation the Bestで再登場。
◆アナログコントローラ対応により、操作性が大幅に向上しました。
◆封印したしもべのリストを見ることが可能になりました。
©1998,1999GENKI
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800(ユーザーサポート)
ホームページ http://www.genki.co.jp
Genki

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- スーパーロボット大戦α
- 実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー
- ロボット・モン・ジャ
- サイキックフォース2
- 夕闇通り探検隊
- ZEUS II Carnage Heart
- 真・魔装機神 PANZER WARFARE

その他

イラスト／伊藤勇太

スーパーロボット大戦 α





すべての始まりを意味する「α」の文字を冠した『スパロボ』シリーズ最新作が、ついに登場するぞ!!　新たなるサーガの第一歩が、今始まろうとしている!!

S・RPG	スーパーロボット大戦α	冬予定	▶バンプレスト / ▶価格未定 / ▶対応周辺機器未定





スーパーロボットたちの新たなる戦いが始まる!

生まれ変わった『スパロボ』のポイントを徹底チェック!!

ストーリー、システム、登場キャラと、すべての要素をパワーアップして、ついに『スパロボ』シリーズ"正統の"最新作が登場だ!!　新たな時代へと突入したこの最新作から、一新された主人公メカ&キャラをはじめとする、「α」ならではポイントを緊急チェック!!

CHECK 1 主人公メカ&キャラクターを一新!!

好評だった主人公システムを、キャラやメカの設定を一新して継承!!　ここでは、その設定を紹介。前作同様、性格4つ、性別2つ、系統2つ（リアルorスーパー）の組み合わせから選択可能だ。

もちろん恋人キャラも登場!!

当然、恋人キャラの登場もあり。組み合わせは以下のとおりだぞ。

自分	真面目で正義感が強い	←→	内気で心優しい	恋人
自分	冷静沈着で頭脳明晰	←→	陽気で楽天家	恋人
自分	内気で心優しい	←→	真面目で正義感が強い	恋人
自分	陽気で楽天家	←→	冷静沈着で頭脳明晰	恋人



〈スーパー系主人公メカ〉グルンガスト弐式

SRX計画で開発されたスーパーロボット、グルンガストの量産試作型。

〈リアル系主人公メカ〉ヒュッケバインMKⅡ

名機ヒュッケバインを基に開発された、試作パーソナルトルーパー。

真面目で正義感が強い



ブルックリン=ラックフィールド
義理人情に厚い少年。少々短絡的なところがあるが、正義感は強い。

リオ=メイロン
明朗活発な少女。負けず嫌いな性格でちょっと自信家な部分も。

冷静沈着で頭脳明晰



ユウキ=ジョグナン
イギリス人と日本人のハーフ。常に紳士的で、卑劣な行動を嫌う。

レオナ=ガーシュタイン
プライド高く、気の強い名家のお嬢様。冷静な性格でメカの扱いは天才的。

内気で心優しい



リョウト=ヒカワ
内向的だが、芯はしっかりした少年。滅多に怒らないが、キレると怖い。

クスハ=ミズハ
心優しく、大人しい少女。何事も控えめで、かなりの照れ屋。

陽気で楽天家



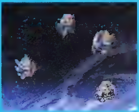
タスク=シンジ
能天気で楽観主義の少年。頭の回転は速く、洞察力に優れる。

レオナ=ガーシュタイン

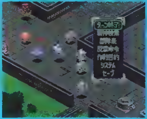
リルカーラ=ボーグナイン
男勝りで姉御肌の少女。要領をつかむことがうまく、何でもそつなくこなす。

CHECK 2 マップ画面が3Dへと進化した!!

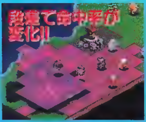
マップ画面が、これまでの2D画面から立体感のあるクォータービューに進化。ユニットも全身表示となり、臨場感がさらに増した。さらに、マップに高低差の概念を導入し、高い場所から攻撃を仕掛けると命中率が上がるようになったのだ。また、マップ中のイベントで音声が流れるDVEシステムも健在となっているぞ。



◀ユニットは全身表示なので、区別がつきやすい。



▼コマンドや基本システムは、前作とほぼ同様となっているぞ。



▲高い場所から攻撃すれば、命中率がアップ。戦闘が有利になるぞ。

CHECK 3 ダブル・ブランチシステムでストーリーがダイナミックに変化!!

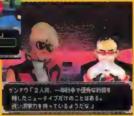
ほぼ毎話ごとに登場する選択肢により、シナリオやイベントが分岐するダブル・ブランチシステムを採用。同じシナリオ内でも、選択によって起こるイベントが変わってくるのだ。シナリオ数、分岐数もシリーズ最大!!

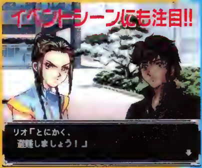




▲▶プレイヤーの選択によりシナリオ内容までも変わるので、何度でも楽しむことができるのだ。

▶イベントでのキャラは、バストアップで表示。会話に合わせて表情の変化も!!





CHECK 4 過去最大のボリューム!! 登場原作大幅追加!!

ゲームに登場する原作の数が大幅に増加し、その数なんと全30作品!! 詳しくは、右を参照しよう。中でも注目は、これがシリーズ初登場となる「マクロス」シリーズ。一見弱そう(!?)なバルキリーが、どういった扱いになるのか興味深いところだ。「新」で登場した「ボルテス」や「Vガンダム」も再登場しているぞ。

▶シリーズ初となる「マクロス」シリーズ。果たして、その実力はいかに?





◀「新」以来となる「Vガンダム」。アニメでおなじみ分離攻撃も再現されているぞ。

登場原作一覧

超獣機神ダンクーガ	グレートマジンガー
新世紀エヴァンゲリオン	劇場版マジンガーシリーズ
THE END OF EVANGELION	ゲッターロボ
機動戦士ガンダム	ゲッターロボG
機動戦士ガンダム0080	真・ゲッターロボ(原作マンガ版)
～ポケットの中の戦争～	超電磁ロボ　コン・バトラーV
機動戦士ガンダム0083	超電磁マシーン　ボルテスV
～スターダスト・メモリー～	勇者ライディーン
機動戦士Zガンダム	トップをねらえ!
機動戦士ガンダムZZ	超時空要塞マクロス
機動戦士ガンダム　逆襲のシャア	超時空要塞マクロス
機動戦士ガンダムF91	～愛・おぼえていますか～
機動戦士Vガンダム	マクロスプラス
機動戦士ガンダムW	ジャイアント・ロボ
機動戦士ガンダムW	～THE ANIMATION 地球が静止する日～
～ENDLESS WALTZ～	魔装機神 THE LOAD OF ELEMENTAL
無敵鋼人ダイターン3	超機大戦SRX
聖戦士ダンバイン	
マジンガーZ	

CHECK 5 完全新作!! 戦闘シーンがフルアニメーション!!

戦闘画面でのグラフィックも完全一新。動きのパターンやポーズも細かく再現され、フルアニメーションで展開するようになった。ロボットが毎回違うポーズで戦闘することになるぞ。また、以前のシリーズでも好評だったカットインシステムも採用。一部の攻撃や必殺技では、パイロットやスーパーロボットの決めポーズが画面一杯に表示され、戦闘シーンを盛り上げてくれるのだ。これまでのシリーズとは一味も二味も違う、迫力のある戦闘シーンに仕上がっているぞ!!

さらに! 戦闘シーンOFF機能ついに搭載!!

ファンの間で長年の念願だった、戦闘のカット機能がついに登場。これにより、見る必要のない戦闘をカットし、スムーズにゲームを進めることが可能になった。また、1マップにかかる時間も短縮され、全体的なテンポもアップしている。

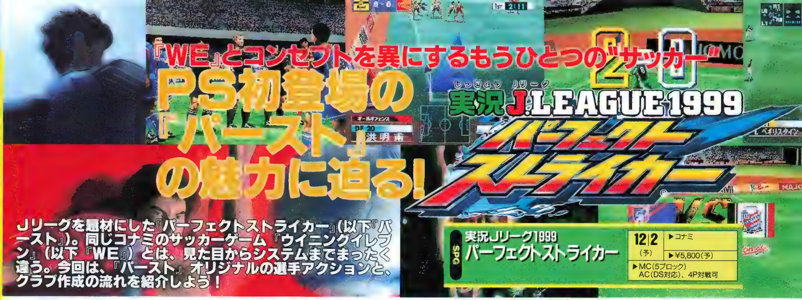




◀SDとしてのデザインもますます洗練された。本物よりもカッコ良くなる日も近い!?



▲迫力のカット・インシステムももちろん健在だ。戦闘シーンカットはもったいないかも!?



『WE』とコンセプトを異にするもうひとつの"サッカー"

PS初登場の『パースト』の魅力に迫る!

実況(じっきょう)J.LEAGUE(リーグ)1999 パーフェクトストライカー

Jリーグを題材にした『パーフェクトストライカー』(以下『パースト』)。同じコナミのサッカーゲーム『ウイニングイレブン』(以下『WE』)とは、見た目からシステムまでまったく違う。今回は、『パースト』オリジナルの選手アクションと、クラブ作成の流れを紹介しよう!

SPG	実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー	12/2(予)	▶コナミ ▶¥5,800(予)
		▶MC(5ブロック) AC(DS対応)、4P対戦可	

これが『パースト』 賢いCOM&美麗なグラフィックの本格的サッカーゲーム!

『パースト』の魅力といえば、大きく迫力ある選手グラフィックと賢いCOM。グラフィックは大きいだけでなく、トラップやパスを出す選手のアクションパターンも豊富で、その場の状況により、同じパスでも違ったアクションになるぞ。

また、COMやプレイヤーが操作していない選手が賢く、安易なスルーパスやロングパスは、カンタンに取られてしまう。攻撃面でも絶妙なオーバーラップをしてくるなど、COMとは思えない動作だぞ。



▲選手のグラフィックが大きいので迫力ある試合展開が再現されている。



◀COMレベルを最上級にすると、メチャクチャ強くなるのだ。

注目ポイント 『WE』シリーズとの違いは?

「パースト」では『WE』と違い、パスやセンタリングを出すのがカンタンで、サッカーゲーム初心者でも抵抗なくプレイできるのが特徴。その反面、作戦やフォーメーションから選手の役割まで細かく設定でき、中級者〜上級者にも満足いくデキになっているぞ。



◀細かい設定ができるのも『パースト』のウリ。

気分は名監督!? オリジナルクラブを作ってJの頂点を目指せ!

STEP 1 自分だけのオリジナル選手を作る!!

既存のJリーガーをオリジナルクラブに入れることも可能だが、やはり自分で作った選手のほうが思い入れも強いはず。選手を作成する方法は、サクセスモードで育成するか、オプション内の選手作成で能力値を設定するかの2種類がある。



サクセス

◀サクセスなら楽しみながら選手が育成できる。



オプション

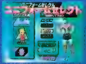
▶パラメータ入力だけなので、カンタンに作成可能。

STEP 2 フラッグ、ユニフォームも思いのまま!! オリジナルクラブを作成!!

選手が11人以上そろったら、次はクラブの作成。地名とクラブ名を選択し、フラッグやエンブレムなどを決定後、ユニフォームを決めるという流れ。それらを設定した後、使う選手を選択すればオリジナルクラブが完成。



▲マスコットなども選択可能。イメージにあったものを選択したい。



▶パンツとシャツの色や形を個別に設定できる。

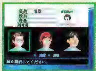


◀オリジナルチームのユニフォーム選択可能。チームも作れる!!

注目ポイント オリジナル選手育成SLG「サクセス」の流れ

『パワプロ』シリーズでおなじみのサクセスモード。この『パースト』でも基本的な流れは同じだ。ユースチームに入団した主人公を練習で育て、同時に監督の評価も上げて3年後にトップチームへと昇格させるのが目的。もちろん、『パワプロ』のサクセスと同じように彼女を作れたり、チームメイトと遊べたりといった、さまざまなイベントが用意されているぞ。

1.選手名を決定



▶主人公の顔や入団するクラブも選択できる。

2.練習で能力アップ



▶主人公のポジションによって も練習が変化。

3.人間関係も大切



▶練習だけでなく監督やコーチとの会話も大切。

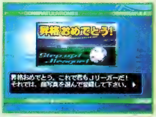
4.試合で評価アップ



▶試合に勝てば評価と能力が大幅に上がる。

5.そして夢のJリーガー!!

3年目の9月に昇格の合否が通達される。合格すれば選手を登録するときにポリゴンの顔を選択し、名前も変更することができる。



  ※緑色で囲まれた写真は、N64版のものです。

これが『パースト』 多彩なアクションでリアルな試合展開を再現!!

『パースト』の持ち味のひとつが選手のアクション。トラップやフェイントなどの選手自体のアクションは実に多彩。また、プレイヤーが出せる技のアクションも、『WE』でおなじみの浮きスルーはもちろん、トリッキーなアクションがさまざまに用意されている。ここでは『パースト』オリジナルのアクションの数々を紹介しよう！



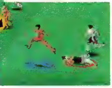
◀ちなみに浮きスルーを採用したのは、『WE』よりこの『パースト』が先だ。

アクション1 ジャンプアクション

ドリブル中に、L2ボタンを素早く2回入力することで、相手選手のスライディングなどを避けるジャンプをすることができる。また、このジャンプはディフェンス中でも可能で、相手のセンタリングや、高いパスをカットするときに有効な技だ。



▲ドリブル中、相手がスライディングをしてきたらL2ボタンを2回入力。



▼すると、スライディングをジャンプで避ける。キーパーも飛び越せるぞ。

アクション2 浮きワンツー

ワンツーボタンを2回素早く入力することで、浮き球を使ったワンツーができる。通常のワンツーとくらべ、相手選手の頭を越えてボールをやりとりするので、カットされにくい。ポスト役の選手が相手選手に囲まれていても使えるので、ゴール前などで威力を発揮。



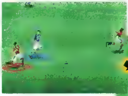
▲浮き球を使い、マークしている相手選手の頭を越えてパス。



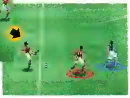
▶パスを出した選手の走り込む場所にパスが返ってくる。

アクション3 ダイレクト スルー&ワンツー

スルーやワンツーなどのパスを出した後に、もう1度各パスのボタンを入力すると、ボールを受け取った選手がトラップの動作をせずに、ダイレクトでスルーやワンツーを出すことができる。このアクションにより通常より素早い攻撃が可能になっている。ただしこの場合、2度目のパスを出す選手の、パスする方向の指示が難しいので慣れが必要。



▲普通にスルーなどを出して、途中でボタンを押す。



▼すると、パスをもらった選手がダイレクトにスルー。

アクション4 ダッシュドリブル

ドリブル中にダッシュボタンとL2ボタンを同時に押すと、ボールを少し前に蹴り出してダッシュで追いかける動作ができる。



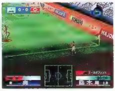
◀相手選手に囲まれそうになったら……。



▶この技でディフェンスを振り切れる。

アクション5 ロングスローフェイント

△ボタンから○or□ボタンを押すと、ロングスローのモーションで通常のスローをする。



▶もちろん逆も可能。対戦で有効なテクニックだ。

STEP 3 近代サッカーはシステムが重要 チームのフォーメーション・作戦を設定!!

●フォーメーション設定

フォーメーションや作戦などを設定しないと、試合で勝つことは[illegible]。フォーメーションの設定は、4－4－2や3－5－2などのデフォルトのフォーメーションだけでなく、各選手のポジションを1ドット単位で細かく設定することもできる。



▲まずは、デフォルトでフォーメーションを設定。

▼デフォルト[illegible]ポジションを変更する上級[illegible]



●役割、ディフェンスタイプ設定

『パースト』では、各ポジションごとの役割や、ディフェンスのタイプなどの設定もできる。[illegible]マンツーマンで付くことも可能だぞ。



▲マンツーマンやゾーンなどが設定できる。



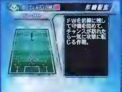
◀[illegible]ターンや試合展開を考えて設定しておきたい。

役割を設定

DF サイドバック、センターバック、スイーパー、ストッパー
MF オフェンシブハーフ、ディフェンシブハーフ、ウイングバック
FW ストライカー、センターフォワード、ウイング

●作戦設定

ここでは試合中に指示できる6各作戦を設定できる。自分で設定したポジションチェンジなども登録することができるぞ。



◀わからない作戦は説明[illegible]

おもな作戦を紹介

全員攻撃	オフェンシブ
中央突破	サイド突破
カウンターアタック	逆サイドオーバーラップ
全員守備	ディフェンシブ
押し上げ	ゾーンプレス
オフサイドトラップ	スペース作成中央
スペース作成左	スペース作成右
フルパワー	体力温存
ポジションチェンジ	作戦なし

注目ポイント フォーメーションのデキはトレーニングで確認

フォーメーションの設定をしたら、トレーニングで各選手の動きや役割などを確認しよう。



◀選手の役割確認はここで。

STEP 4 そして実戦 Jリーグモードで頂点を目指せ!!

登録したオリジナルクラブは、各モードで使用可能になる。ただし、Jリーグモードでオリジナルクラブを使用した場合は、初めはJ2リーグからのスタートとなるので注意。J2で優勝するとJ1リーグに参戦することができ、そこで優勝することで初めて、Jリーグの頂点に立つことができるのだ。『パースト』でオリジナルクラブを作ったからには、Jリーグの頂点を目指そう！

J2リーグ



◀各クラブの[illegible]は高くないので、勝てるはず。

J1リーグ



▶ここでも勝てば晴れてJリーグNO.1に。





元祖とびゲーの『ジャンピングフラッシュ』シリーズの第3弾が登場!! 今回も、もちろん跳びまくれます！ 落ちまくれます！

ACT	ロビット・モン・ジャ	10/14	▶SCEI ▶¥5,800
		▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)	

ハナウマ星の宇宙市役

元祖とびゲーがパワーアップ!!



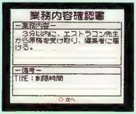


ジャンプの爽快感が味わえる「元祖とびゲー」こと『ジャンピングフラッシュ』のシリーズ最新作が登場。この『ロビット・モン・ジャ』は、シリーズ独特のジャンプと落下の快感はそのままに、好きなミッションから攻略していくという、自由度の高いミッションクリアシステムを新たに採用したＡＣＴだ。システム以外にも「急降下」という、さらなる爽快感を追求した新アクションや、コレクター魂をくすぐる「ドットカード集め」などの新要素が追加されている。ＡＣＴファンでなくても、見逃せない１本になっているぞ！

SYSTEM（システム） 『ロビット・モン・ジャ』は、ここがNewテイスト!!

1 ステージ進行はミッションクリア型

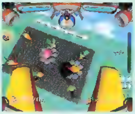
マップ内に、住民の依頼として表示されたミッションの中から、好きなものを選んで解決していこう。



◀クリアすれば、新たなミッションが続々と発生する。

2 新アクションは、急降下&オートジャンプ!!

急降下は、踏みつけの威力がアップ。ボタン押しっぱなしで３段ジャンプができるオートジャンプも便利。



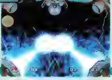
◀猛スピードで落下する急降下は、爽快感抜群だ。

3 特殊兵器は、自販機クンから購入

ミッションクリアによってもらえるお金で、特殊兵器が買えるのだ。



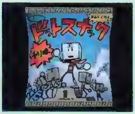
◀自販機クンは、ミッション遂行中に出現。彼に話しかけると、購入できるぞ。



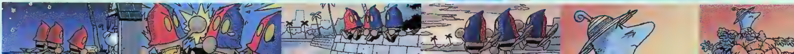
▶特殊兵器は３種類。どれも威力抜群なのだ。

4 ドットカードをコレクション

ドットスナックのオマケが、ドットカード。入手するのが難しい、レアカードも探してみよう。



◀駄菓子屋で購入。でも、売ってないカードもあるぞ。



『ジャンピングフラッシュ』シリーズ第3弾!!

ミッション MISSION 住民の依頼をズバッと解決!!

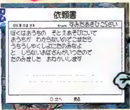
ミッションの流れ

ミッション選択



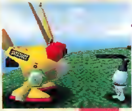
◀マップ内から、プレイするミッション（依頼）を選択。ミッションは、ゲームが進めば、次々と増えていくぞ。

依頼書確認



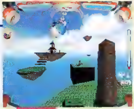
▶ミッションの内容を確認。なかには、時間制限があるモノもあるので、業務内容確認は怠らないように。

イベント



◀イベントムービーでは、キャラ紹介や、ミッション内容の説明を兼ねたコミカルな寸劇が楽しめる。

任務



▶各ミッションは、アクションでクリア。そのクリア法も、依頼に合わせてさまざまなのだ。

任務達成



◀クリアすると、報酬がもらえる。このお金で、特殊兵器を購入して、ロビットをパワーアップしていこう！

イベント



▶このあとには、またまたイベント。依頼を解決するたびに、依頼主それぞれのストーリーが進んでいく。

全48のミッションコンプリートを目指せ!!

ミッションは、舞台となるハナウマ星の住民からの依頼という形で発生し、その総数は48。その中から30をクリアした時点で、ゲームは一応のエンディングをむかえる。ちなみに、ミッションは同時に複数発生し、どれを選んだかによって、その後の展開が変わってくるぞ。また、エンディング後も、住民からの依頼は舞い込んでくるので、全48ミッションの制覇を目指そう!!



▶何度もプレイできるシステムになっている。

多彩なミッションと依頼主たち

個性あふれるキャラクターたちから依頼されるミッションは、その内容もバラエティ豊か。幽霊屋敷での幽霊退治から、制限時間内での温泉の掘り当て、空中をフワフワと漂うサルマタの回収といったとんでもない依頼もあるのだ！



やぁ！ ボクのニンジンちゃんに悪さをするモグラを、ポッカ〜ンと退治してくれないか。

輝く農業青年 ジョニー



▶モグラ退治の依頼。退治するたびにニンジン畑が徐々に大きくなっていく。



今日はわたくしの誕生パーティよ。打ち上げ花火のボタンを全部押してね。

トラブルメーカー ドリルちゃん

▼制限時間内にボタンを押すミッション。マップはかなり広い。



BOSS戦もあります



ミッションの中には、怪物退治の依頼もある。これが一応ボス戦という扱いになっている。コミカルながら、なかなか手強い奴らだぞ。



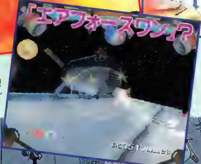
▲▶前の作品だと踏みつけや弱点攻撃ってのが有効だったけど、今回も通用する？

大統領直属の精鋭部隊



▼ロビット・モン・ジャ

我々に代わって、大統領専用機を護衛してほしい。我々は高所恐怖症だから…ね。



▶大統領専用機のエンジンが発火!! 無事に着陸するまで、翼の上でエンジンの火をパンチで消しまくろう。



サイキックフォース2
PSYCHIC FORCE TWO

初心者サイキッカーに贈る超能力バトル講座!!

ついに発売となった『サイキックフォース2（以下ＰＦ２）』。今回はシステムを解説するとともに、基本10キャラの連続技を紹介していくぞ！

FTG	サイキックフォース2	発売中	▶タイトー
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) PS(4ブロック)

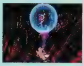
まずは基本！重要なシステムをチェックだ!!



超能力者同士のド派手な空中戦が楽しめる『ＰＦ２』。しかし、バリアガードやＰＳＹインパルスをはじめとする独自のシステムが多数存在するので、これらをしっかり理解しなければ、いつまでたっても強くはなれない。というわけで、ここでは『ＰＦ２』初心者のために、このゲームならではの特殊なシステムを詳しく解説しよう。まずはこれらを使いこなせるようになるのが、上達への近道なのだ。

●●●バリアガード●●●

◎ボタンを押しながら✚キーを１回転させると発生する、最も重要な防御方法。発生中はサイコゲージを消費するが、バリアブレイク以外のすべての攻撃を防げる。確実に出せるようにしておこう。



◀L1ボタンを押しても出せる。

●●●●つかみ技●●●●

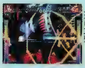
相手に接近して◎と◎ボタンの同時押しで、つかみ技を仕掛けられる。打撃技の効かないノーマルガード状態の相手にもダメージを与えられるぞ。ただし、バリアガードされるとダメージを与えられない。



◀ガードしがちな相手に有効。

●●PSYインパルス●●

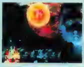
ダウンしたときに攻撃ボタンを連打することで発生する、攻撃力を持ったフィールド（ゲージを25%消費）。連打するボタンで効果が異なり、弱は発生が早いが範囲が狭く、強は発生が遅いが範囲が広い。



◀寄ってきた敵を逆に攻撃。

●●●回避バリア●●●

相手の攻撃で吹っ飛ばされたときに、✚キーを左右どちらかへ入れて◎ボタンを押すと発生する黄色いバリアガード。無防備な状態から瞬時に防御態勢を取れるので、コンボなどをくらう危険を減らせる。



◀バリアブレイクは防げないぞ。

●●バリアブレイク●●

唯一、バリアガードを壊せるのがこのバリアブレイク。近距離で✚キーを入れて◎ボタンを押すと、相手のバリアガードを突き破ってダメージを与えられるぞ。便利だが、ゲージを50%消費するので注意。



◀打撃としての威力もなかなか。

対COM戦で有効な戦法を紹介するわ！

移動技が勝利へのカギ

対ＣＯＭ戦では、ダッシュの使い方がポイントになる。ノーマルダッシュでこまめに移動して相手の攻撃をかわし、硬直中を狙って攻撃するというのが基本だ。この戦法は２Ｐ対戦でも有効なテクなので、ＣＯＭ相手に練習しておこう。



▲ノーマルダッシュで左右に移動するだけでも十分超能力をかわせる。

① スライドダッシュで回り込め!!



▶弱ショットなら弾き飛ばせる。



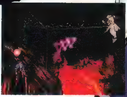
スライドダッシュは相手に対して弧を描くように移動する。これをうまく使えば相手の背後に回り込むことができるぞ。そこでまず、相手の弱ショットに合わせてクイックダッシュ。ＣＯＭはこの行動に反応して攻撃してくるので、すぐにスライドダッシュを出そう。すると、相手の攻撃をかわして背後に回ることができるぞ。これで主導権はこっちのモノ。「背中がお留守だぜ」などと言いつつ連続技をお見舞いしてやろう。

▲▶スライドダッシュ後に相手との距離が離れてしまった場合は、すぐにクイックダッシュで追いかけるか、強ショットで攻撃しよう。また、スライドダッシュは出かかりに無敵時間があるので、バリアを張らずに攻撃をかわすことも可能。サイコゲージの節約になるぞ。



② 遠距離から撃て!!

少し卑怯（？）な方法だが、とっても簡単で有効な戦法を伝授。相手と距離を取って、そこから弱・強ショットを連射するのだ。一見、ＣＯＭには効果がなさそうだが、これが思いのほか命中してくれるぞ。２Ｐ対戦でも、弱と強の２種類のショットを撃ち分ければ、クイックダッシュで接近してくる相手を撃ち落とす有効な戦法になる。ただし、近・中距離でショットをよけられると硬直中を狙われるので注意。また、強ショットはサイコゲージを消費するので、ゲージの残量には気をつけよう。



▶強ショットはサイコゲージが足りないと弱ショットになる。



使える連続技を覚えれば完璧よ!!



相手を結界に叩きつけろ!!

このゲームでは、攻撃を受けて壁に当たると、硬直状態になってしばらく動けなくなってしまう。回避バリアすら張ることができない危険な状態だが、逆に相手をこの状態にしてしまえば、通常ではつながらない連続技も成立するのだ。

① キャラのタイプでコンボは決まっている

キャラのタイプは体の大きさによって、軽量級、中量級、重量級に分かれていて、タイプの違いによってつながる連続技が決まっている。通常技の連打をキャンセル（技の戻りを省略して即、超能力技を出す）しての連続技も限定されているので、必ず下の表を見てチェックしておこう。ちなみに連続技にはダメージ補正がかかるので、同じ技を単発で当てたときよりも威力が下がってしまう場合もある。ときには連続技のダメージ合計よりも、必殺技を単発で当てたほうが威力が大きいこともあるのだ。単純に連続技を決めたら勝ち、とはいかないのである。

軽量級	マイト、パティ、ウェンディー、玄信、エミリオ
中量級	レジーナ、カルロ、刹那
重量級	ガデス、ゲイツ

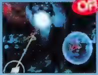
タイプ	連続技
全	弱→強→超能力技
軽	弱→弱→弱→弱
軽	弱→強→弱→超能力技
軽、中	弱→弱→強→超能力技
中	弱→弱→弱
重	弱→弱
重	強→強
重	弱→強→強

② 2択をせまれ!

2P対戦で重要になってくるのが、バリアガードを無効化できるバリアブレイクの使い方。例えば、こちらの攻撃に対して相手がバリアガードするならバリアブレイクを、相手がブレイクを読んでノーマルガードするならつかみ技を、といった具合で2択を迫るのが有効だ。相手との白熱した読み合いが楽しめるぞ。



OR



◀▲エミリオならシーカーレイをリフレクターで反射させつつ、同時にバリアブレイクを使ってみよう。ガードの使い分けが厳しい!!

キャラ別オススメコンボ一挙掲載!!

最初から選択可能なキャラの連続技で、弱攻撃からつながり、かつ回避されないものを紹介するぞ。

マイト

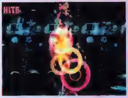
マイトの最強技エクスキュージョンを使った連続技。距離があると決まらないが、連続技としては最もダメージが高いので、必ずマスターしよう。ただし、エクスキュージョンはゲージ消費が60%と大きいので、ライトニングソードを使ってもいいぞ。



弱→弱→強→(壁)→エクスキュージョン

パティ

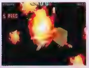
通常技から確実につながる技ではパティ最強……なのだが、はっきりいって大ダメージは期待できない。この連続技を生かすには、あらかじめプレリュードキーを設置しておく必要がある。共鳴効果を利用すれば、大ダメージを与えることも可能になるぞ。



弱→弱→強→(壁)→ソニックラプソディー

レジーナ

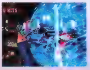
打撃技で壁に叩きつけてからアトミックバーナーでシメるド派手な連続技。ヒット数は最高で30ヒット!! ゲージ消費が80%と激しいので多用できないが、決まれば相手への精神的なダメージも期待できる。ゲージが足りなければ、連続技の最後をフレアブラストにしても代用が効く。また、フレイムチェイサーで炎をまとい、相手の近くでスライドダッシュを繰り返すだけでも、大ダメージを与えられるぞ。



弱→弱→強→(壁)→アトミックバーナー

カルロ

カルロは多彩な連続技を持っているが、その中でも威力とゲージ消費量のバランスがいいのがバブルマインを使用したものだ。というのも、バブルマインがヒットしたあと、さらに攻撃を加えることができるからだ。ゲージに余裕さえあれば、カルロの最強技サーペントプレスを食らわせることも可能だぞ。しかも補正によるダメージ減少もないので、かなりの高ダメージを期待できる連続技なのだ。



弱→弱→強→(壁)→バブルマイン＋α

刹那

刹那は遠距離戦でこそ真価を発揮するキャラ。接近戦に持ち込まれたら、この連続技を駆使して切り抜けよう。70%もゲージを消費するのがネックだが、威力は十分。しかも、ブラックサンがヒットしたあとなら、ダークウェッジを当てることもできるぞ（ただしゲージが合計で110%必要）。ゲージが足りないなら、ブラックサンをネガティブドレインで代用し、確実にダメージを与えるようにしよう。



弱→弱→強→(壁)→ブラックサン＋α

ガデス

打撃技のあとに強力なコマンド投げを決める大技。この連続技がガデスの基本戦法になるので、ガデス使いは必ずマスターしておこう。最後は好みでシェービングウォールにしてもいいぞ。だが、実はもっと簡単で強力な戦法がある。それはアステロイドベルトを使った連続技だ。単にゴミをまとって殴りかかるだけで、相手に大ダメージを与えることができる。もちろん紹介している連続技との複合も可能だ。



弱→強→(壁)→メテオプッチャー

ゲイツ

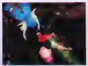
確実につながる連続技となると、この連続技が最強になる。与えるダメージはそれほど大きくはないが、ゲージ消費量が少なく何度も出せるのが利点だ。連続技の最後はスタンコレダーでもつながるが、ブーストアームの方が威力が大きくゲージも消費しないので、こっちをメインに使おう。また、Gクラッカーの爆風をくらわせた相手が跳ね返ってきたところを追加攻撃すると、大ダメージを与えられるぞ。



弱→強→(壁)→ブーストアーム

ウェンディー

すばやい動きが武器のウェンディーだが、どの超能力技も発動するのが遅く、確実につながる連続技が意外と少ない。とはいえ、距離が近ければ最後のつかみ技をボルテックスストリームやトライクレセントにしても連続技が成立する。しかし、つかみ技ならゲージを消費しないうえに威力も超能力技より高くなる。無理に超能力技を使う必要もないので、つかみ技で着実にダメージを与えていこう。



弱→弱→強→(壁)→つかみ技

玄信

玄信の主力連続技がコレ。実は最後に金剛輪を使ったほうが威力は大きくなるのだが、轟雷珠の場合、連続技ヒット後さらに追加攻撃することができるのだ。条件によっては、相手に連続技がヒットして跳ね返ってきたところに金剛輪を当てることもできるぞ。もちろん、コマンド入力に自信があるなら轟雷珠を呪縛殺にしてもいい。最後まで追加コマンドを入力できれば、大ダメージを与えられるぞ。



弱→弱→強→(壁)→轟雷珠＋α

エミリオ

エミリオの場合、アークエンゼルなどの大技は発動までに時間がかかりすぎるため、連続技に組み込むことができない。その点プリズムシールなら、威力もありゲージ消費も少ないので、連続技にはうってつけだ。また、連続技の最後はエンゼルハイロウでもいい。ダメージこそないものの、相手のバリアガードを封じることができるので、大技のアークエンゼルなどが一気に命中させやすくなるのだ。



弱→弱→強→(壁)→プリズムシール

※各キャラの連続技で、「(壁)」とあるのは、そのタイミングで相手を壁に叩きつけることを示します。

超難解ホラーAVG攻略マニュアル!!

夕闇通り探検隊

「難しすぎる……」、と路頭に迷うキミに贈る『夕闇通り探検隊』攻略マニュアル第1弾。これを片手にプレイすればゲームが楽しくなること間違いなし！

ゲーム序盤を完全フォロー

『夕闇通り探検隊』は、100日の間に舞台となる陽見（ひるみ）市に起こる、数々の怪事件の「噂」を調べるのが目的だ。だが、その「噂」ですら、自力で入手しなくてはならないため、なかには何も起こらないまま、ムダに毎日を過ごしてしまう人も多いだろう。そこで今回は、ゲーム序盤の5月中に入手できる「噂」の入手方法と、一部の解決方法のリスト、街の移動に役立つマップ、「噂」解決の実例を一挙掲載！　右の3つの基本攻略法と併せて、この難解なゲームの攻略にぜひ役立ててほしい。

AVG 夕闇通り探検隊	発売中	▶スパイク
		▶￥5,800
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)	

陽見市探索の3つのポイント

1.相談は超重要!!

探索前や探索中にできる相談は、シナリオをクリアするために〝どこに移動するべきか〟、〝次の探索のリーダーは誰がいいか〟などを示してくれる重要な行動。また、最後に相談することで「解決」と判断されるシナリオも少なくないぞ。なにかイベントが起こるたびに相談するクセを付けておこう。

2.人を変えての再探索

同じサーチポイントでも、リーダーが変われば調べられる内容が変化する場合も非常に多い。また、特定のキャラにしか見つけられないサーチポイントなどもある。進展がない、と思ったらリーダーを変えてみるのも重要（1.とも関連するが）。「噂」を入手した人物が、「噂」を解決するとは限らないぞ。

3.日付・時間に注意

このゲームはリアルタイムで進行し、かつ「噂」に入手できる期間と、解決できる期間が設定されている。そのため、行動のタイミングが非常に重要だ。立ち止まったり、メニュー画面を開いている間も時間は経過する（ポーズはOK）。特に複数の「噂」を同時に探索しているときは、期限切れに注意だ。



これでもう迷わない！

ゲーム中では見られない詳細地図を大公開

の移動を楽にするために、今回は

【次号以降の攻略にも対応する！】



Check 「噂」解決までの手順を一例を挙げて解説！

[illegible]

噂の実例

花子さんのお墓の噂

入手期間●5／7〜8／13
入手キャラ●サンゴ
検証期限●〜8／13
入手方法●女子トイレで噂している集団の話を遠く（入口付近）で全部聞いたあと、女の子たちと話す。



1 クルミを選んで[illegible]橋へ

[illegible]橋（マップ51－52）では、[illegible]をサーチ。すると老婆が現れるので最後まで話をしよう。

日付変更

2 クルミ以外で老婆に会う

[illegible]「花子さん」について聞くと、古街通りの情報が！



日付変更



3 クルミで古街通りへ

古街通り（マップ46－52）の中央でパノラマ画面になるので、道で遊ぶ少女をサーチしよう。

パノラマ展開

4 謎の少女との会話

少女から遊びに誘われるが、必ず「遊ばない」→「遊ばない」と答えること。



「噂」解決!?



少女との会話後、[illegible]その後、相談すれば噂解決！

【5月中に入手できる「噂」リスト1】

[illegible]	入手期間●入手済み　入手キャラ●入手済み　検証期限●なし 入手方法●入手済み 解決方法●1冒頭の森のシーンで鳥塚（画面右）へ向かって歩き、鳥居をくぐろうとする。 2メロス（ナオの飼い犬）が嫌がるので、反対側に戻って水のみ場をサーチ。「おいていく」を選択してメロスのひもを結んでおく。 3鳥居をくぐって鳥塚へ（画面右端）。パノラマが開くので鳥塚を調べたのち、⊗ボタンを押し、「もう帰る」を選択する。 4鳥の羽音が響くので、「振り返る」を選択すると、このシーンは終了。また、振り返らずに逃げるとタイトル画面に戻る。 ※ただし、この噂はゲーム終了時まで、"未解決" として残る。
[illegible]	入手期間●5／8〜5／16　入手キャラ●サンゴ　検証期限●〜5／21 入手方法●1女子トイレで噂している集団の話を遠く（入口付近）で最後まで聞き、女の子たちに話しかける。 2トイレ外の廊下で、男の子の集団の噂を少し離れた位置から聞く。最後まで聞いたら、その男の子たちに話しかける。 解決方法●1サンゴを選択し、ボロアパート通り（マップ8―11）へ。ボロアパート前でサーチすれば、アパート内へ入れる。 2204号室のチャイムを鳴らす（サーチ）と、隣の205号室の住人（お兄さん）が出てくるので会話をする。 3日付変更後、サンゴを選択して再び205号室を訪れる（サーチ）。するとお兄さんは留守なので、外へ探しに行くことになる。 4同じボロアパート通りのコインランドリーをサーチ、奥にお兄さんがいる。 5お兄さんの部屋から、204号室へ侵入。部屋中をくまなくサーチ。※チャイムは無視すること。 6日付変更後、クルミを選択し、ボロアパートへ。再び205号室を通って204号室へ侵入する。 7バスルームへ移動（奥の扉をサーチ）し、天井をサーチ。 8天井からの声（204号室の住人）と最後まで会話をして、相談すれば噂は解決！
[illegible]	入手期間●5／11〜5／15　入手キャラ●ナオ　検証期限●〜7／21 入手方法●2−3（ナオのクラス）教室の後ろ側でセガワと会話後、窓側に移動してケイナに話しかける。 解決方法●1ナオを選択し、陽見駅南口のガード下（マップ38―41）に移動。パノラマが開くので、花束をサーチする。 2日付変更後、クルミを選択し、ガード下へ。OLの幽霊が立ち止まったときに話しかけ、外へ誘導する。 3その後、日付が変わると噂は解決したことになる。※ただし、2で幽霊の誘導に2回失敗すると別の解決パターンへ。
[illegible]	入手期間●5／16〜5／20　入手キャラ●サンゴ　検証期限●〜5／25 入手方法●廊下を歩いているマリオと最後まで会話をする。 解決方法●1クルミを選択し、オフィス街通り（マップ53―64）中央にある横断歩道の奥をサーチ。 ここでの選択肢で「行ってみる」を選ぶと、塀町通りへ移動する。 2クルミ1人になるので、通りから出ようとする（通りの左右、横道から）とポストに話しかけられるので会話する。 3塀町通りの中央にある、塀が壊れた場所のゴミ箱をサーチ。ここで「上ってみる」を選択すると、塀の向こう側へ行ける。 4空き地を右へ進むとパノラマが展開。そこにいる子どもをサーチ後、「木の裏に行く」を選択。 5社の前でさらに右に進むと鳩が飛び立ち、その日の探索が強制終了する。 6日付変更後、選択キャラは自由で、再びオフィス街から塀町通りへと向かう。 7同じくゴミ箱をサーチ後、空き地の中にある小さな神社の存在を確認後、「相談」コマンドを開けば噂解決！

【5月中に入手できる「噂」リスト2】

[illegible]	入手期間●5／18〜5／22　入手キャラ●クルミ　検証期限●〜5／26 入手方法●廊下でマリオと話したあと、2−2（クルミ＆サンゴのクラス）へ移動。ジェリー＆クッキーと最後まで話す。 ※ただし、2人との親密度が6以上（1日1回話すことで1ずつ上がる）なければ入手不可。
[illegible]	入手期間●5／20〜8／13　入手キャラ●サンゴ　検証期限●〜8／13 入手方法●女子トイレで噂している集団と最後まで話す。※ただし、「花子さんのお墓の噂」を入手済みでなければ入手不可。
[illegible]	入手期間●5／21〜5／25　入手キャラ●ナオ　検証期限●〜5／30 入手方法●男子トイレで話をしているユアサたちと会話。その後、2−3教室の後ろ側でセガワと話し、再び男子トイレでユアサたちに話しかける。
[illegible]	入手期間●5／27〜6／2　入手キャラ●クルミ　検証期限●〜6／7 入手方法●2−2教室の後ろ側で、ケンカしているジェリー＆クッキーを仲裁する。その後、2人の話を最後まで聞く。※2人との親密度が6以上でないと入手不可。
[illegible]	入手期間●5／28〜6／1　入手キャラ●ナオ　検証期限●〜6／6 入手方法●2−3窓側にいるサンジョウと話したあと、2−3後ろ側のセガワと会話する。
[illegible]	入手期間●5／29〜6／2　入手キャラ●サンゴ　検証期限●〜6／7 入手方法●廊下でマリオと最後まで話す。ただし、サンゴが「他の話題は？」と言うまでは入手不可、根気良く話しかけること。 ※「浮遊霊の噂」、「花子さんのお墓の噂」を入手していないと入手不可。

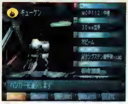


ユニットである無人機動兵器オーバーキルエンジン(OKE)の行動を、自由に設計できるのが魅力のSF・SLG。ここでは未来の火星を舞台に繰り広げられる、シナリオモードの攻略を目標にOKEの運用と設計テクニックを公開するぞ!

SLG	ZEUS II Carnage Heart	発売中	▶アートディンク ▶¥6,800
		▶MC（7ブロック） DS（AC非対応）	

火星の土地で生き残るOKEの運用法を伝授

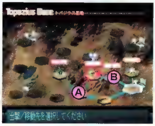
シナリオモードでは、(1)的確なマップの選択、(2)マップの地形や敵OKEの機種にあった機体の選択、(3)作戦目標である敵キャリアの速やかな撃破…の3つにそった部隊の運用がポイントとなる。とくに(3)は、敵機を捕獲してプレイヤーの使用機体を増やすために必要な手段だ。



◀最初に持っている2機種では、最後まで戦えない。

マップ選択時のポイント

マップを選ぶと、自軍は本拠地から選択したマップまで移動して戦闘したあと、本拠地まで戻ってくる。シナリオの目的地域まで最短距離で進もうとすると、マップごとの難度が高くなる。OKEの能力に自信がないのなら、遠回りしたほうが安全だ。また、マップへ進攻する向きによって部隊の初期配置が変わることがある。進攻する向きは、その地域が初めて選択可能になったときに占領したマップに関係している。



▲矢印の先へ進攻するとき占領した地点が、Ⓐと Ⓑでは初期配置が変わる。

■基地を占領して移動距離を短縮

自軍は本拠地と選択したマップを行き来するが、特定のマップを占領するとそこを新たな本拠地として使うことができる。本拠地にできるマップが出現するトパジウス基地占領後は、進行ルートを敵にふさがれやすくなるので、少々寄り道をしても本拠地を移動したほうがいい。



◀トパジウス基地を占領後、①と②が本拠地になる。

部隊編成のポイント

部隊の編成は、敵機や地形に合わせた選択が大切だ。地形が複雑なら移動力のあるキャリアに飛行型OKEを積み、敵の数が多いマップでは搭載機数の多いキャリアに耐久力の高いOKEで出撃しよう。

キャリア



▲移動力のあるキャリアほど、OKEの最大搭載機数が少ない。

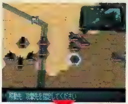
OKE



▲耐久力や移動力、得意とする攻撃を考えて搭載しよう。

地域マップ上でのポイント

シナリオモードは、敵のキャリアをいかに少ない戦闘回数で全滅させるかが重要となる。なぜなら、OKEは2回以上の戦闘に耐えられないうえ、敵機の数が自軍より多いマップがほとんどだからだ。敵キャリアに、OKEの移動範囲がギリギリ届く場所まで進み、敵がOKEを発進させたところでキャリアのみを集中攻撃だ。



◀敵のキャリアが発進させたOKEを無視して前進し…



◀後方にいる敵キャリアに向けてOKEを出撃させる。



◀キャリアを破壊すれば、残りの敵OKEは動けない。

■戦場で捕獲したいOKE

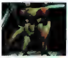
プリースト

耐久力の高い飛行型OKE。機体下部から爆弾か地雷を投下することができる。



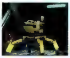
ラスティネール

装備可能な武器が多いので、さまざまな戦場に対応できる。動きの鈍いところが弱点。



セメタリーキーパー

攻撃範囲が広い多脚歩行型。ジャンプできるので、敵弾の回避もある程度期待できる。



■もし自分のキャリアが戦闘に入ったら…

キャリアは耐久力はあるものの、武装が貧弱でオプション装備を搭載していない。このため、もし戦闘に巻きこまれた場合は、けん制射撃を行いながらタイムアップまでフィールド内を逃げ回ろう。フィールド外へ逃げるのは、時間がかかりすぎるのでオススメできない。



◀キャリアを使った戦闘はなるべく避けたい。



◀主人公の乗るキャリアが破壊されるとゲームオーバーになる。



◀フィールドの外周に沿って逃げ回る。武器の発射は機体温度が上がり過ぎない程度に。

ストーリーに深みを与える隠しイベントの発生条件

以下に挙げるイベントは、ゲーム中に特定条件を満たすと発生する。発生させてもゲームの進行にはほとんど影響しないが、本編のストーリーでは語られない、戦いに対する登場人物たちの考えなどを垣間見ることができるのだ。とくに、前作からのファンは要チェック!

■ヒロインイベント

ライラかアンナと恋仲になるイベント。ライラの場合はシミュレーターで彼女に勝ち続けること、アンナの場合は搭載OKEを全滅させた状態で数回マップをクリアしていることが発生条件だ。発生させると、戦死しない限り彼女たちと最後に結ばれる。



▲左の条件を満たすとイベント発生。選択肢はどれでもOKだ。

■ランダム戦闘イベント

自軍の占領した地域にランダムで出現する敵部隊へ攻撃をかけると、いっしょに出撃する仲間が選択できる。このときに仲間を1人だけ選んで出撃すると、戦闘前に会話イベントが発生するのだ。このイベントは仲間1人につき1回ずつ用意されている。



▲戦力によっては仲間1人ではつらいことも。敵が弱いときを狙おう。

初心者でも安心のOKE設計テクニック

OKEは「ハードウェア」と「ソフトウェア」の2つから成り立っている。感覚的にはハードウェアで設定した装備をソフトウェアで動かすものと考えてほしい。初心者が強力なOKEを作るのは難しいが、以下の方法ならそこそこの機体が手に入る。まずは、実際に機体を作って少しずつ設計に慣れていこう。

ハードウェアは戦う距離を考えて

ハードウェアの作成は、ただ搭載量ギリギリまで強力な武器を積めばいいというものではない。戦う距離を考え、それに見合ったボディと武装を選択すべきなのだ。OKEの戦闘距離はおおむね近・中・遠の3つに大別できる。なお、オプション装備は第1に誘導妨害、次に機体冷却装置を優先して積みこむこと。

近距離	中距離	遠距離
0m～100mで戦う機体。ボディはネグローニかノーランダーを選択し、グレネードやロケット弾などで敵の攻撃を封じたあと、接近して格闘戦を行う。	100m～150mで戦う機体。アサルトガンやショットガン、拡散弾がメイン武装になる。ほとんどのボディが使えるが、機動力のあるタイプがベスト。	150m～200mが戦闘距離。射程の長いカノンやレーザーガンをメインに使う。動きの鈍いOKEや回避の難しい車両型は、この距離で戦うといいだろう。

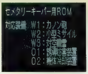


ソフトウェアは完成品を改造して使用

ソフトウェアは装備に合わせて一から製作するのが理想的だが、完全オリジナルのソフトは製作にかなりの手間と時間がかかる。そこで、最初のうちは、すでに完成されたソフトウェアを流用し、状況に合わせて攻撃や回避の範囲を変更して使おう。既成のソフトを入手する方法は以下の3つがある。

■入手方法① 仲間からソフトウェアロムをもらう

シナリオモードでは、仲間とシミュレーターで対戦して負けるとそのキャラクターからソフトウェアロムがもらえる。ソフトウェアロムは、対応する機体の装備がほとんど決められているのが難点だが、似たような動きをするOKEなら流用可能だ。



◀改造時は武装の使用に注意したい。

■入手方法② VSモードのデータをロードする

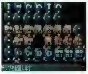
作成画面でETCコマンドメニューにある「A.COPY」を選ぶと、他のセーブデータからOKEのソフトを読み出すことができる。このときにVSモードで倒したライブラリーのOKEを「CARRY」で搬入しておけば、VSモードのソフトウェアを使うことが可能だ。



◀改造のコツはロムの流用と同じだ。

■入手方法③ 「AUTO」コマンドで自動作成

ETCコマンドメニューの「AUTO」を選ぶと、ボディやオプション装備に合わせたソフトウェアを自動的に作ってくれる。一見頼りなさそうな方法だが、ボディに設定された特殊アクションも有効活用してくれる優れものだ。武器の射程だけを調整しよう。



◀回避や索敵には甘さが目立つ。

既製OKE改造設計図

ここでは自動作成やライブラリーを改造したソフトウェアを2つ紹介する。追加装甲を変更すれば、シナリオ後半までこれで戦えるはずだ。範囲指定が必要なチップには別欄に内容を表記しているので、そのまま入力して使うこともできるぞ。

中距離戦用プリースト（自動作成ソフト改造）

レーザーガンとアサルトガンをメインに戦うOKE。敵機が近い場合は、機体下部に装備されたベヒーモスを2発投下する。自動作成ソフトの回避部分に高度の変更を追加し、3番武装の発射を地雷用に変更している。



ボディ	プリースト
CPU	MCP-112：中速
武装1	ノベリウム徹甲弾X85
武装2	スナイプビームガンX85
武装3	ベヒーモスX6
オプション1	誘導妨害装置
オプション2	機体冷却装置
装甲	30mm装甲
EX装甲	対徹甲

ソフトウェア詳細

①…高速物探知　1発以上　距離40M　方向0　範囲512
②…敵全機種探知　1機以上　距離320M　方向0　範囲64
③…敵全機種探知　1機以上　距離320M　方向144　範囲224
④…敵全機種探知　1機以上　距離320M　方向-144　範囲224
⑤…座標探知　4Dポイント　距離320M　方向0　範囲128
⑥…高速物探知　1発以上　距離60M　方向0　範囲512
⑦…高速物探知　1発以上　距離60M　方向-32　範囲64
⑧…高速物探知　1発以上　距離60M　方向32　範囲64
⑨…ミサイル探知　1発以上　距離60M　方向0　範囲512
⑩…敵全機種探知　1機以上　距離160M　方向0　範囲128
⑪…敵全機種探知　1機以上　距離40M　方向0　範囲512
⑫…敵飛行型探知　1機以上　距離40M　方向0　範囲512
⑬…敵に3番武装を2発発射　距離40M　方向0　範囲512
⑭…敵に2番武装を4発発射　距離320M　方向0　範囲128
⑮…敵に1番武装を4発発射　距離320　方向0　範囲128

遠距離戦用ラスティネール（VSモードの「LIB-2」改造）

「LIB-2」は綾影のソフトウェアだが、射撃距離を延長することによって遠距離仕様のソフトウェアにしている。ミサイルを一定間隔で発射し、近距離ではロケットをメインに使う点がポイントだ。また、味方の位置を探知し、攻撃前に味方の機体が目標と重ならないような設定になっている点もかなり優れている。ソフトウェアの大きな改造点は、行動を回避優先に設定している点と、オプション装備の変更による各種プログラムの追加だ。なお、このソフトを一から作る場合には、ソフトウェアの1級検定試験に合格している必要があるので注意。



ボディ	ラスティネール
CPU	MCP-112：中速
武装1	215mmカノンX50
武装2	センティピードX6
武装3	ヴァイパーX6
オプション1	誘導妨害装置
オプション2	誘導妨害装置
オプション3	機体冷却装置
装甲	60mm装甲
EX装甲	対徹甲

ソフトウェア詳細

①…敵に2番武装を1発発射　距離100M　方向0　範囲160
②…機種を問わず敵をロック　距離320M　方向0　範囲512
③…敵に3番武装を1発発射　距離320M　方向0　範囲512
④…座標探知　4Dポイント　距離320M　方向0　範囲128
⑤…ターゲット範囲探知　方向0　範囲64
⑥…座標探知　4Dポイント　距離320M　方向128　範囲256
⑦…ターゲット範囲探知　方向128　範囲256
⑧…敵全機種探知　1機以上　距離40M　方向0　範囲96
⑨…高速物探知　1発以上　距離100M　方向0　範囲160
⑩…敵に1番武装を2発発射　距離180　方向0　範囲160
⑪…敵飛行型探知　1機以上　距離40M　方向0　範囲96
⑫…ミサイル探知　1発以上　距離70M　方向0　範囲512
⑬…味方全機種探知　1機以上　距離100M　方向0　範囲512
⑭…味方全機種探知　1機以上　距離100M　方向-128　距離256
⑮…味方全機種探知　1機以上　距離100M　方向128　距離256

FTG

ストリートファイターEX2 PLUS

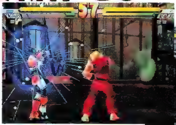
冬予定
▶アリカ/カプコン
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)DS(AC非対応)

対戦格闘の人気作『ストリートファイターⅡ』シリーズの3D版、『ストリートファイターEX』の最新作が早くもPSに登場! その魅力を徹底公開!!



シリーズ最新作をじっくり紹介!!

ポリゴンのキャラクターと、独特のシステムが特徴の『EX』シリーズ。その最新作、『EX2 PLUS』の続報をお届けするぞ。今回は熱い駆け引きを生むシステムの数々と、アーケードの『EX2 PLUS』から新参入した2キャラのプロフィールを紹介。発売を心待ちにしているキミは、要チェックだ!!



▲新キャラクター・ロッソのスーパーコンボが発動! 威力のほどは!?



▼リュウの永遠のライバル、"帝王"サガットも参戦!!

『EX2 PLUS』の魅力をじっくり教えてやろう!!

ここに注目!! 新キャラ続々! 旧キャラも健在!!

今作はアーケードの『EX2 PLUS』をもとにしているので、エリアなどの新キャラが参戦している。もちろんリュウをはじめとする、シリーズの常連キャラも健在だ。気になるのは、PS版『plus α』のさくらや、『EX2』のハヤテといったキャラクター。復活はあるか!?





◀▲発明家の女の子やヒーロー気どりのサラリーマンなど、個性派ぞろい。



エリア

[illegible]の発明品をデモンストレーションするために戦う少女。[illegible]している。[illegible]を使った[illegible]空中からの激しいラッシュが得意。

ヴルカーノ・ロッソ

さる組織の一員だったが、最愛の人を失ったことで離脱。復讐を胸に誓って戦う。高速移動技や連続入力の打撃技を持つ。テクニカルなキャラだ。軽快かつ華麗な動きで、相手を圧倒する!!

ここに注目!! いろいろ広がるスパコンゲージ

体力ゲージのすぐ下に表示されている、スーパーコンボゲージ。このゲージには、前述のエクセルだけでなく、スーパーコンボやガードブレイクといったさまざまな使い道がある。熱い駆け引きが楽しめるぞ。

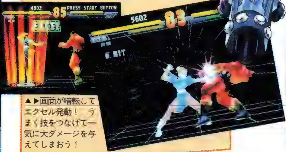




▲▶状況に応じてゲージを上手に使い、相手を打ち倒していこう!!

ここに注目!! プレイヤーの数だけコンボがある! エクセル!!

一定時間内、ほとんどの通常技と必殺技を連続で繰り出せるようになるシステム、それがこのエクセル。うまくつなげれば大ダメージを与えられるうえ、発動時には無敵時間もある。2P対戦では特に重要視される要素だ。



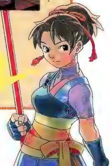
▲▶画面が暗転してエクセル発動! うまく技をつなげて一気に大ダメージを与えてしまおう!

ここに注目? そして気になるPS版新要素!!

PSへの移植といえば、前作にあたる『plus α』のエキスパートモード(連続技問題集のようなもの)が印象深い。果たして、今作にも収録されているのだろうか? そして、PS版オリジナルの必殺技やボーナスステージの追加、新たなるキャラクターの参戦など、新要素はどうなる!? 今後の情報から、目が離せない!!



◀オリジナルのOPもあるのか?



続報に期待してね!

S・RPG

真・魔装機神 PANZER WARFARE

11/25(予)
▶バンプレスト
▶¥6,800
▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

完全オリジナル作品として生まれ変わった『真・魔装機神』の続報をお届け！ 気になる新システムと序盤4話のストーリーを一気に大公開するぞ!!

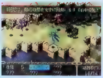
新たなる「機神」のシステムと物語に迫る!!

『スパロボ』ファンには、なじみの深いS・RPG『魔装機神』が、ストーリーやシステムなど、すべてをリニューアルして新たに『真・魔装機神』として生まれ変わった。基本的なシステムは『魔装機神』や『スーパーロボット大戦』と同じくターン制のS・RPG。高低差やプラーナといった本格的な要素が導入されているので、タクティカルな戦闘をぞんぶんに楽しめるぞ。今回は、システムと物語の両方から今作の魅力に迫っていこう。発売が待ち遠しいキミは要チェック!!



▶今、新たな世界で魔装機神の伝説が語られる。

戦闘システムは基本的にSFC版『魔装機神』のそれを踏襲しており、クォータービューの立体的なMAPで戦闘が行なわれる。味方の行動がすべて終わったら相手が行動を行うというターン制だ。戦闘シーンではポリゴンモデルによる迫力のバトルが繰り広げられるぞ。





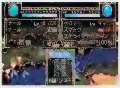
【移動】

移動はオーソドックスなシステムを採用している。地形に応じて、ユニットごとに設定された移動範囲内へ配置していくというものだ。この際に、ユニットの向きを決めることもできる。向きは戦闘時の攻防に影響を与えるぞ。


◀向きの選択も重要。側面や背後からの攻撃には注意が必要だ。

【高低差】

今作のMAPには高低差があり、高いところから攻撃したほうが有利になっているぞ。さらに、地形だけでなく空中・地上・水中といった高さの概念も加わった。こちらも地形の場合と同じく、空中にいるユニットのほうが命中率が上がり、有利になるのだ。

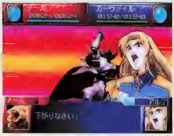

◀より高い位置を取ったほうが有利になる。

【プラーナ】

特徴的なシステムの1つに、プラーナの存在がある。プラーナは武器を使用することで減少していくパラメータで、この値によって移動力や攻撃力が増減するのだ。やみくもに戦っても勝てないというわけ。

【戦闘】

戦闘は、地形やプラーナなどさまざまな要素が複雑にからみ合いながら展開する。回避能力が上がる「閃き」など、ファンにはおなじみの精神コマンドも健在だ。

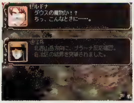


▶戦闘シーンでは、キャラのカットインによる演出も採用。

気になるストーリーの序盤4話までを紹介!!

第1話「魔装騎士」

幼い頃から、魔装機操縦者にあこがれていたケイゴ＝フェルディナン。いつしか彼は魔装機を操る騎士、魔装騎士の候補生となり、鍛錬を積み重ねていた。やがて魔装騎士候補生として最終試験を受ける日がやってくる。しかし試験のさなか、突如として「ダウスの魔物」と呼ばれる怪物たちが襲撃してきた。やむなく試験は中止、撤退の指令がくだるのだが……。



◀最終試験中に現れたダウスの魔物を打ち倒せ！

第2話「神の腕」

最終試験をなんとかクリアし、晴れて魔装騎士になることができたケイゴ。そんな彼に教官のゼルドナは、ケイゴ専用の魔装機を受け取るためイクナァトの館へと向かうことを命じる。目的地についたケイゴは、魔装機の開発者である奇妙な老人、アルフレードと出会う。彼から愛機となる魔装機、ジャメイムを受け取ったケイゴだったが、そこへ怪物たちが襲いかかる!!



▶援軍が到着するまで、イクナァトの館を守れ！

第3話「予感」

最終試験とイクナァトの館、2度にわたるダウスの魔物との戦いで、ケイゴを助けてくれた女騎士アルマ。ケイゴは彼女の率いる精鋭部隊、西方騎士隊に配属されることになる。配属早々、ダウスの魔物が現れる闇の穴「ダウス」の監視と、結界を破って王都に侵入しようとする魔物からの防衛任務が与えられた。さっそくケイゴは、仲間たちとともに闇の穴へ向かう。


◀西方騎士隊出撃！ 頼れる仲間たちだ!!

第4話「向かい合うものたち」

闇の穴「ダウス」周辺の警戒を強化することになったパルツフィーム王国に、隣国のラガーシュ王国が抗議を申し入れてくる。彼らの言い分は、パルツフィームはこれを機会に戦争を仕掛けるつもりであろう、というものであった。魔物への警戒を弱めるわけにいかないケイゴたちは、緊迫した状況に困惑する。そんな折、闇の穴「ダウス」近辺にプラーナ反応が現れた！


▶今、パルツフィーム王国に戦乱の嵐が迫る。

 ※画面は開発中のものです。



数々のリズムゲームを生み出したコナミが贈る最新作を紹介!!

ここでは、PSに移植されるダンスシミュレーションの最新タイトルを紹介。新たなサウンドで華麗なステップを刻み、楽しくダンスを踊ろう！





▲『beatmania』の懐かしい曲から、最新の曲までを取りそろえている。それでこの低価格は、とても魅力的だ。

◀ちなみに、今作はアペンドディスクなので、『DDR 2nd ReMIX』がないとプレイできない。注意しよう！

ETC Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION Vol.1 (ダンスダンスレボリューション セカンド リミックス アペンド クラブ バージョン Vol.1)

11/25	▶コナミ
	▶¥2,800
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、専用コントローラ

「~2nd ReMIX」アペンド第1弾

『BM(ビートマニア)』のサウンドでダンス!

『DDR 2nd ReMIX』のアペンド対応ディスク（ディスクチェンジするだけで新曲が楽しめるもの）が早くも登場。この『~CLUB VERSION Vol. I』は、アーケードで稼働中の『beatmania II DX（鍵盤を7つ使用する『beatmania』）』と、『DDR 2nd MIX』をリンクし、「クラブプレイ」を実現した『DDR 2nd MIX CLUB VERSION』のリニューアル版。残念ながらアーケード版のように『beatmania』とのリンクはできないが、『~CLUB VERSION』に収録されていた曲を楽しむことができるぞ。

CHECK! 気になる収録曲は？

「~CLUB VERSION Vol.1」に収録されている曲は、『beat mania（1～4などの収録曲）』に収録されていた曲がほとんどを占めている。ここではその一部を紹介するぞ。



20.november

▲この曲は『beatmania』を代表する曲の1つ。ダンス[illegible]として、最も楽しめそうだ。

ska a go go

▼こちらは『beatmania』[illegible]が特徴となっているぞ！





GRADIUSIC CYBER

▲名作STG『グラディウス』の[illegible]。難易度はかなり高いぞ。

プレイを熱くするモードもさまざま!

今作でも、通常のプレイが楽しめるアーケードモードはもちろん、クリアできない曲を練習するトレーニングモードや、ステップパターンを自由に設定可能なエディットモード、そして、2人でスコアを競えるバーサスなどが選択できるイベントモードも搭載している。さまざまなモードで熱く踊りまくれ！



▲1Pと2Pそれぞれのレベルを変更できるパーティモードも楽しめる。



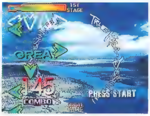
◀エディットモードで作成したオリジナルステップを友だちに披露することもできるぞ。

ETC Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON (ダンシング ステージ フューチャリング トゥ ルー キス ディスティネーション)

12/9 (予)	▶コナミ
	▶価格未定
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、専用コントローラ

小室哲哉プロデュース!

「TKD」のサウンドでダンス!



▲サウンドのキーワードは"R＆B"。ビデオクリップ風の美しい映像も魅力的。

アーケードで好評稼働中の『Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON』が早くもPSに完全移植。この『~TKD』は、『DDR』のシステムをそのまま踏襲した、いわゆる『DDR』のアナザーバージョン的（続編ではない）なタイトル。ゲームで使用される曲は、小室哲哉氏のプロデュースによるものなので、聴き応えもバッチリなのだ。

おなじみのモードもその多くを搭載!

収録曲やビジュアル面を除けば、基本的なシステムは『DDR』とほぼ同じで、トレーニングモードやエディットモードなど、おなじみのモードはほとんど搭載されている。気になるPS版のオリジナル要素の追加に関しては、残念ながら今のところ未定だ。詳しい情報が入りしだい紹介するので、期待して待つべし！



◀プレイスタイルもさまざまなものが用意されている。

CHECK! 気になる収録曲は？

この『~TKD』には、昨年にニューヨークで誕生した『TRUE KiSS DESTiNATiON』の曲が収録されている。このユニットは、ダンサーとしてもプロフェッショナルな実力を持つ、吉田麻美さんがヴォーカルで、小室哲哉氏が作詞・作曲のほか、コーラスアレンジからビジュアルまでの総合プロデュースを手掛けているという、2人組みのユニットなのだ。



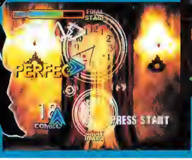


OVER&OVER

◀[illegible]

SEXY PLANET

▼[illegible]





VICTIM

◀アレンジが加わっている曲もあるということなので、ファンは要チェックだ!!

PZG

マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!

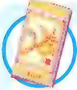
10|21
▶データイースト
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)
2P対戦可

アーケード、コンシューマーと人気を博した『マジカルドロップ』の最新作が登場!
AVGモードなどがつき、パワーアップした『マジドロ』を大紹介するぞ!!



こんどの『マジドロ』はAVGでパズルする!?

画面上から降りてくる色のついた玉(ドロップ)に同じ色の玉を投げ、3つ以上つなげて消していく。シンプルながら、奥の深いシステムが好評を博した『マジカルドロップ』の最新作がPSに登場だ! 今作は、従来のシステムにアイテムという要素を追加。前作までは、キャラクターの特性(玉を消した際、相手に返す玉のパターンがキャラごとに異なる)を利用することでしか、対戦相手のジャマができなかった。しかし、今回はアイテムを使って相手のジャマができるのだ! さらに、アドベンチャー(AVG)モードも追加され、より深く『マジドロ』の世界を楽しめるようになっているぞ! 今回は、いろいろな変更が加えられた『マジドロF』の各モードを大公開しよう!!



『マジドロ』ワールドを堪能したい!

旅のカード

今回の目玉でもあるAVGモードがコレ。7色すべてのドロップを集めると、何でも願いごとが叶うという〝マジカルドロップ〟を、ジャスティスという女戦士が偶然手に入れるところから物語は始まる。このストーリーには、タロットカードを基にした『マジドロ』のキャラクターが総出演! 新要素であるアイテムも、ここでしか入手できないぞ。

ストーリーはザッピングする!?

主人公はこの2人

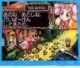


ジャスティス



ラバーズ

ブタさんと仲良しの女の子。



◀それぞれの物……る。





▲バトルはおなじみのパズルで行われる。勝利すると、相手の持つアイテムがもらえるぞ。

▼謎解きが要求されるイベントも! 中にはアイテムが手に入るものもあるぞ。



アイテムゲットはAVGモードで!



対戦で使うことができるアイテムは、各キャラ必ず1つは持っている。それ以外の入手法は、バトルに勝つか、イベントで入手するしかないのだ。また、一度手にいれたアイテムは、その後のプレイですぐに使用可能。その効果も、連鎖数を増やせたり、相手に大量の玉を送れたりと、便利なものばかりだ!



◀使うアイテムは3つまで選択できる。



▶アイテムを使えば、断然有利になる!

『マジドロF』気になるモード大紹介

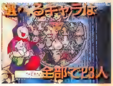


ふつうにパズルが楽しみたい!

戦いのカード

純粋に対戦を楽しめるモード。1P対戦や2P対戦を始めとした、3つのモードを選択することができるぞ。1P対戦では、各キャラ固有のアイテムしか使うことはできないが、2P対戦では、旅のカードで入手したアイテムを使用することが可能。その分、対戦における戦略の幅がグンと広がっているぞ! 今まで以上に対戦が熱くなる!!





◀▲1Pプレイや2Pプレイはもちろん、サバイバルモード的な要素の強い〝かちぬき戦〟もある!



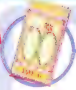
ゲーム以外で楽しみたい!

ごほうびのカード

クリア後のおたのしみとして、ゲーム中に使われたグラフィックや、キャラクターの設定画を見ることができるぞ。まさに、ファン向けのスペシャルモードなのだ!

▶対戦時の背景グラフィックも見られる!





パズルの腕をみがきたい!

永遠のカード

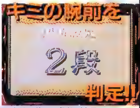
上から降りてくる玉をひたすら消していく、ファンならおなじみの〝ひたすらモード〟もちゃんと収録されている。今まで同様、上級、中級、下級の難易度調節も可能。もちろん、クリアもしくはゲームオーバー時には、プレイの結果によって段位が表示されるぞ! 自分の腕前を確かめたいときは、これに挑戦しよう!!



◀まずはキャラを選択。その後、難易度を選ぶのだ。

▶ゲームプレイ。とにかく玉を消しまくれ!





▲クリア後に、段位が表示されるぞ!

AVG

探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に

11|25
▶データイースト
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)

渋みをきかせたハードボイルドな雰囲気と、奥の深いシナリオ。根の長い人気を誇る推理AVGのロングセラー、『神宮寺』シリーズの最新作をチェック!!

『神宮寺』シリーズ第7弾のストーリー&システムに迫る!!



今回の『神宮寺』では、前作までの特徴だったザッピングを排除し、代わりに捜査の進み具合によってストーリー展開やエンディングが変化するマルチエンディング方式を採用している。このほかにも、時間の概念やプレイヤーに対する登場人物たちの信頼度など、新要素が満載。捜査の舞台がオーストリアにまで広がる国際的なシナリオも要チェック!!

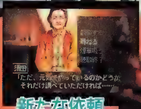


●好評のシステムは健在
◀D－MODE（推理）やS－MODE（捜索）などの、捜査に奥行きを持たせるシステムも、磨きがかかり、健在だ。



●ムービーも充実
▶ストーリーの要所に挿入され、場面を盛り上げる独特のムービーも充実している。

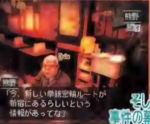




新たな依頼

▲音信不通になった娘を心配して、捜索を依頼しにきた母親。この小さな依頼が、やがて1つの大きな事件へとつながっていくことを、このときの神宮寺たちはまだ、知らない……。

思わぬ来訪者



PROLOGUE －プロローグ－

ある夜、神宮寺の事務所に、2人組のチンピラに追われた青年が逃げ込んできた。ボロボロになり、助けを求める青年の様子を見かねた神宮寺がチンピラたちに話を通し、その場をおさめる。安堵した青年は、八木正隆と名乗り、事務所にしばらく住まわせてほしいと神宮寺に頼むのだった。そんな折、神宮寺のもとには、失踪した女性の捜索と、拳銃密輸組織の調査といった2つの依頼が舞い込んでくる。

そして、事件の幕が開く!

これらの依頼が発端となり、大きな事件の幕が開けられることに……。

今回の事件に関わる新キャラクターたちをチェック!!

ここではストーリーの序盤に登場する、新顔の登場人物たちを紹介！　特に八木正隆と松沢祥香の2人は、物語に深く関わる人物だ。

CHARACTER FILE 1 八木 正隆



チンピラに追われて神宮寺の事務所に逃げ込み、神宮寺に助けられる青年。なぜかそのまま事務所に居候（いそうろう）することに。実は国際的な業務を手がける、一流商社の社員だが、現在は成績不振。アバウトで明るく、人懐っこい性格の憎めないタイプ。

CHARACTER FILE 2 松沢 祥香



新宿の雰囲気の良いクラブに勤めている。礼儀正しく丁寧な物腰と、朗らかな性格でみんなから好かれている。神宮寺の事務所で助けられた正隆とは恋人同士だ。偶然にも、須田佐知子とは過去に面識があり、捜査を進展させる重要な手掛かりを提供してくれることになる。

CHARACTER FILE 3 須田 多恵子



娘（佐知子）の捜索を神宮寺に依頼する秋田県在住の女性。佐知子とは長い間別居していたが、たまに電話での連絡が入っていたので安心していた。しかし、その連絡もある時期を境にプッツリと途絶え、心配のあまり東京の警察に捜査を依頼したところ、神宮寺を紹介された。

CHARACTER FILE 4 須田 佐知子



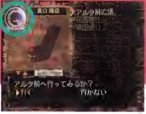
神宮寺が捜索することになる女性。高校卒業後に家出同然で秋田県の実家を出て上京して以来、新宿のクラブのホステスをして暮らしていた。しかし、1年前のある時期から、消息を絶ってしまった。過去に祥香と同じクラブで働いていたことがあるらしい。

注目!! 時間が捜査を左右する新システムを検証!!

"時間"の概念や、マルチエンディング方式の導入で、前作までとは異なったプレイ感覚を持つ今回の『神宮寺』。ここでは、「時間」と新システムの関係を検証！

検証1 リアルに時間が経過する!!





検証2 タイムリミットがある!!

迎えることも……。



PZG

XI[sái] JUMBO

12月(予)
▶SCE I
▶¥5,800(予)
▶MC(ブロック数未定)

パズルゲームとしては異例のミリオンヒットを記録した、知能格闘ゲーム「XI[sái]」の続編が登場。さらに中毒性がアップしたシステムを大紹介!!

知能格闘ゲームの超最高傑作『XI[sái]』の続編が登場!



▲違いは一目瞭然。1段上にジャンプで登ることも可能に。

フィールド上のダイスを転がして、目の数をそろえることで消していく、大人気のPZG『XI[sái]』に、待望の続編が登場するぞ。『XI[sái]JUMBO』と題された今作は、数々の新要素を採用して、文字通りおもしろさのスケールがジャンボにパワーアップ!! 2段になったフィールドや、勝負の行方を左右する巨大な「ジャンボダイス」の登場によって、さらにゲーム性が進化しているのだ。今回は気になる改良点と新システムの詳細を、徹底的に紹介していくぞ!!



キャラクターも名前がついてパワーアップ!

かわいいAQUIちゃんのキャラクターも大人気のこの作品。今回も5人の仲間が登場するぞ! ほかにも…?



▶それぞれロッシ(赤)、アスール(青)、モモ(桃)、ホワン(黄)、ヴェルデ(緑)という名前なのだ。

前作と大きく変わった3つの要素を大公開!!

① 持ち上げます!



なんと今回はダイスを押したり転がしたりするだけでなく、持ち上げることも可能になった。ジャマなダイスを対戦相手のフィールドに投げつけたり、足元のダイスごとジャンプしたりできるのだ。これによって、2段階のフィールドを利用したチェーン(連続消し)などの新テクニックも可能になり、ゲーム性がさらに進化しているぞ!!



ジャンプして…

◀前作では1度倒して起こす必要があったが、今回はダイスごと…



消す!

▶その場でジャンプして1発で消すことが可能に。意外に重要だぞ。

●ほかにも…!

ジャマなダイスをジャンプで跳び越えて移動させたり、持ち上げて動かすなど、さまざまな新アクションが登場するぞ!!



▲目障りなダイスを持ち上げて、エイヤッとばかりに投げることが可能になったぞ!! 当たると痛そう…!?



◀ダイスだけでは飽き足らず、今度はAQUIちゃんまで!? 前作以上の激しいバトルが展開されるはずだ。

③ パズルも作れる!!

さらに新たな要素として、パズルモードの問題を自分で作れるようになったぞ。メモリーカードにセーブすれば、友だちと交換して遊ぶこともできるのだ。お互いの問題に挑戦して、パズルを楽しもう!!



▲趣向を凝らしてパズルを作る、もう1つの楽しみ。

新たな動作で解き方も変化!

一見前作と変わらないように思えるパズルモードだが、システムが『JUMBO』に進化したことで、パズルの可能性が広がっている。まったく新しい解き方も存在するのだ!!



▲前作なら転がしていくしかなかった問題も…。

▼その場でヒョイとダイスを持ち上げて…。





▲…落とすという、新しい解法を選べるぞ!!

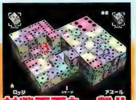
② ダイスがでかい!



今回から改良されたバトルモードでは、通常の8倍の大きさを誇る「ジャンボダイス」が登場する。その迫力は写真を見れば明らかだ。この「ジャンボダイス」をめぐる攻防が、今回のバトルの最大の目玉だぞ。「ジャンボダイス」を制する者が、『JUMBO』を制するのだ!!

熱いバトルが展開

同一のフィールドで得点を競う前作のバトルモードに代わって、今回は異なるフィールドで戦う新ルールを採用。先にフィールドがダイスで埋まったほうが負けだ。チェーンを決めれば相手側に大量のダイスが出現するので、とにかくつなげて攻めまくれ!!



対戦画面も一新!!

▲2面のフィールドに進化したバトルモード。フィールドが通常よりも狭いので、「ジャンボダイス」が落ちてきたらかなりピンチだ!!

JUMBOダイスの使い方

「ジャンボダイス」はバトルモードにおいて、どちらか一方がハッピーワン(通常だと消えない⚀のダイスを、ほかのダイスにチェーンさせて連鎖的に消すこと)を決めると登場。「ジャンボダイス」はあまりの大きさゆえに、転がすことも持ち上げることもできない。同じ目のダイスをつなげて消せば、相手のフィールドに目が1つ多い「ジャンボダイス」を落とすことができるぞ!!





▲1度出現したら消すのは一苦労。なんとか⚁をつなげて消すと…!?

◀今度は相手側に⚂が出現する。ちなみに⚅の次は再び⚀に戻るのだ。

●さらにすごい要素も!

紹介した3つ以外にも、さらに深く遊び込めるトライアルモードの新要素や、自分のプレイをメモリーカードに保存できる新機能など、まだまだ秘密が隠されている。続報を期待して待とう!! また、好評の前作『XI[sái]』のBest版(¥2,800)が、10月14日に発売されるぞ。まだプレイしたことのない人はチェック!!



◀異例のヒットを記録した人気作品。

『XI[sái]』もBestに!!

SLG

ハーレムビート ~You're The One~

10/28（予）
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）

「週刊少年マガジン」で好評連載中の「ハーレムビート」がSLGになってPSに登場！
上南バスケ部のメンバーを育ててインターハイ優勝を目指すのだ!!

人気バスケ漫画が待望のゲーム化!!

上南高校バスケ部を、キミの手で日本一に導く日がついにやってくる！ プレイヤーの目的は、個性豊かなバスケ部員を、さまざまなトレーニングや試合を通して鍛えていくこと。育成ＳＬＧならではの、キャラを育てる楽しみを味わうことができるぞ。さらに、原作に登場するキャラと友情や愛情を深め、オリジナルのストーリーを楽しむことも可能！ 原作のファンだけでなく育成ＳＬＧファンにも楽しめる、それがこの『ハーレムビート』なのだ!!



◀選んだ主人公によって、ストーリーも多彩に変化するぞ。

「ハーレムビート」って？

バスケをこよなく愛する少年・成瀬が、高校バスケで大活躍する青春バスケ漫画。また、桜井や澤村をはじめとする美形の男性キャラも、女性から絶大な支持を受けているのだ。現在「週刊少年マガジン」（講談社）で好評連載中で、コミックスも26巻まで発売されているぞ。

3人の中からプレイヤーキャラを選び、上南を日本一に導け!!

プレイヤーはここで紹介する３人のキャラから、１人の主人公を選んでゲームを進めていく。インターハイが終わるまでの間に、三者三様のストーリーが展開していくのだ。


マネージャー（女）
バスケを愛する小柄でカワイイ女の子。


成瀬 徹
練習を怠らない努力家で、ゲーム中は選手として活躍する。


マネージャー（男）
中学で全国大会に出場した経験を持つ。



Close UP! 曜日ごとに多彩なイベントが発生

各曜日で発生するイベントは実に多彩だ。成瀬を選ぶと原作に忠実なイベントが発生。また、男女マネージャーのどちらかを選べば、ゲームオリジナルのイベントが発生するぞ。さらに、イベント中の選択肢の選び方によっては、ストーリーが大きく変化する場合があるのだ。



▶特定の条件を満たしていないと発生しないイベントもある。

Close UP! 各種トレーニングで選手を鍛えよう！

プレイヤーは鍛えたいメンバーを練習のパートナーとして選んで、５種類のパラメータに対応したトレーニングメニューをこなしていく。また、トレーニングは各パラメータがアップするだけでなく、パートナーの主人公に対する好感度がアップし、絆を深めることができるのだ。


◀自分のお気に入りのメンバーだけ育てないように要注意!?

Close UP! 選手への指示が勝敗のカギを握る

試合開始前とタイムアウト時に３つの作戦を選ぶことが可能。また、作戦によって、各メンバーの消費する体力が変化するので、残りの体力に応じて指示を変える必要があるぞ。



▶各メンバーのコンディションをチェックしながら、試合を進めていくのだ。

Close UP! エンディングは45種類！

３人の主人公ごとに攻略可能なキャラが15人いるので、合計45種類のエンディングがあるのだ！ その内容もさまざまで、男女カップルはもちろん、男同士、女同士の友情エンディングもあるぞ!!

ゲームの流れ

ゲームの期間は５月から８月までの４カ月。その間に以下の３つのモードを繰り返すことで、進行していくぞ。各モードでは、キャラとの会話や選手の育成など、多彩な行動が可能だ。

アドベンチャーモード

ランダムに発生するイベントで、さまざまなキャラと出会いながら１週間を過ごすモード。月曜から土曜の午前中まで自動的に進行し、土曜の午後から日曜までは、自分でマップ上を移動しつつストーリーを進めていく。またイベントの中には、ストーリー展開を左右する重要なものもあるぞ。



▶上南高校以外の場所でも、いろいろなイベントが発生するぞ。

クラブモード

このモードは、土曜の午後と試合のない日曜に選択できる。ここでは、各種トレーニングをしながらメンバーを育てていくことが可能。各メンバーには５種類のパラメータが設定されていて、それぞれのメンバーの特徴に合わせて、トレーニングを細かく指示していく必要があるのだ。



▶主人公がマネージャーの場合は、選手にアドバイスができるぞ。

ゲームモード

日曜に行われるインターハイの予選および、８月に行われる本戦を戦うモード。試合は基本的に自動で進むが、メンバーチェンジなどをすることで、より有利に試合を進めることができる。試合の流れを見ながら、チームに的確な指示を出す手腕が要求されるぞ。


▶３Ｄポリゴンで演出された試合が、スピーディに展開していくぞ。

くり返し

エンディング

インターハイで優勝するとエンディングになる。エンディングには、原作者の西山先生描きおろしイラストもあるので必見だ！

SLG

牧場物語～ハーベストムーン～

N64やGBで大人気の牧場運営SLG『牧場物語』のPS版が発売されるぞ！

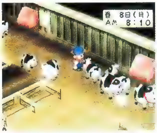
12/16 ▶パック・イン・ソフト ▶¥5,800
▶MC(5ブロック) DS(AC非対応)、PS

ほのぼの牧場生活を満喫しよう！

子どもの頃に遊んだ思い出の牧場を自分の手で建て直す、ほのぼのとしたSLGのPS版が登場！　プレイヤーは、家の増築や荒地の開拓などを行いながら、1年サイクルで、農作や酪農などを楽しむ。おなじみのお祭りなどのイベントや草競馬などのミニゲームは、PS版用に大幅に追加されて、ボリューム満点。また、N64版で登場したキュートなコロボックルは、PS版でも登場。彼らと友だちになり、ポケステで育成すれば、牧場の仕事を手伝ってもらうことも可能なのだ。



▲主人公がとれる行動は、会話や草むしりから結婚までと、バラエティ豊か。いろんな遊び方があるぞ。



▲牧場の土地をある程度整えると、家畜を飼育できるようになる。さらに家畜の種類ごとにイベントも用意されているのだ。


◀季節ごとに変化する風景や、小川のせせらぎなどで表現される牧場の雰囲気が、プレイヤーの心をなごませてくれる。


▶街へ出て買い物や情報収集をすることも可能。牧場の外にはレアなイベントもあるので、たまには散歩もいいかも。

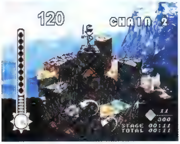
PZG

THE TOWER OF BABEL (ザ・タワー・オブ・バベル)

『消す』のではなく、『積む』新感覚PZGの爽快感、充実感がキミをとりこにする！

11月(予) ▶テクノソレイユ ▶¥3,800
▶MC(ブロック数未定)

伝説のバベルの塔を建てるのだ！



▲全8ステージをクリアするノーマルモード。これ以外にも遊びごたえ十分なモードが満載だ。

バベルの塔建設をテーマにしたＰＺＧが登場。基本ルールは、ブロックを転がして、同じ色の面同士が接するように積み上げ、規定の時間内に一定の階数（高さ）を目指す、というもの。連鎖を組んで、大量のブロックを積み、塔を一気に高くできるほか、一定の方向にしか転がせないブロックが登場したりと、さまざまな趣向が凝らされている。また、操作は✚キーと◎ボタンのみを使用と、いたってシンプル。大空へ向かって、塔が上昇していく爽快感も大きな魅力だぞ。



◀クリアまでにかかった時間やスコアなどで友だちと競えば、かなり熱くなれること間違いなしだぞ！



▶連鎖を発生させることで、より多くのブロックを積むことができる。キミは何連鎖までできる？


▲チュートリアル画面。基本操作や応用テクニックを教えてくれるので、PZG初心者でも安心して遊ぶことができるぞ。

TBL

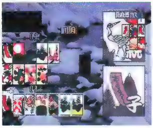
SuperLite 1500シリーズ 花札Ⅱ

あらゆる定番の遊びが¥1,500で楽しめるSuperLiteシリーズに花札登場！

10/28 ▶サクセス ▶¥1,500
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

秋の夜長は花札で決まり！

¥1,500という低価格で、いろいろな遊びが楽しめる『SuperLite～』シリーズのラインナップに、花札が加わるぞ。収録されているルールは「はちはち」、「おいちょかぶ」、「こいこい」、「花合わせ」の4つ。これらのルールは、対戦回数などの設定を、細かく変えることが可能。花札好きの人が満足できる充実した内容になっているのだ。


◀和風に統一された美しい画面が、ゲームを盛り上げてくれるぞ。

ACT

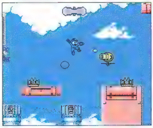
ロックマン6 史上最大の戦い!!

『ロックマン』シリーズ第6弾がPSで登場。新たな敵にロックマンが挑む！

12月(予) ▶カプコン ▶¥2,800
▶MC(ブロック数未定) DS(AC非対応)、PS

新たな敵・Mr.エックスが登場！

名作ACT『ロックマン』のシリーズ第6弾が待望のリリース！　プレイヤーはロックマンとなって、Mr.エックスによる世界征服を食い止める。ゲームは、FC版の完全移植が楽しめる「オリジナルモード」に加え、ヒントが表示される「ナビモード」や敵のデータを見られる「Dr.ライト研究所」、さらに、ポケステ専用ゲームの『ポケロク6』が楽しめるぞ!!


◀数々のトラップと、手強い敵を倒してMr.エックスの野望を砕け！

SLG

PANZER FRONT (パンツァーフロント)

第二次世界大戦の戦車を操る超硬派な戦車SLGがPSに登場する！

12/22 ▶アスキー ▶¥6,800
▶MC(1ブロック)

鋼鉄の猛獣を操り戦場を駆け抜けろ！

戦車を操り、ヨーロッパ各地の戦場を戦い抜く『パンツァーフロント』。自分の戦車を操作するだけでなく、指揮下の戦車にも指示を出すといった、戦術的な戦闘も楽しむことができる。また、本編に登場する戦車と車輌は合わせて50種類以上!!　実在のもののほか、永野護をはじめとする6人の有名メカデザイナーの手による架空の戦車も登場するのだ。


◀照準の位置が戦車によって違うなど、そのリアルさは圧倒的だ。

TBL

SIMPLE 1500シリーズ Vol.18 THE ボーリング

本格ボーリングゲームが、¥1,500という驚きの低価格でリリースされるぞ!!

11/18 ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500
▶MC(1ブロック)

狙えスポット！　決めろストライク!!

多彩なゲームモードを持つ本格ボーリングゲームが登場する！　ボールやピンの微妙な動きも、フルポリゴンで美しくかつリアルに再現。ゲームモードは、10フレームでスコアを競う「スタンダードモード」や、なんと45本ものピンを倒す「スペシャルモード」などがある。まさにボーリングゲームの決定版といえる1本だぞ。



◀ストライクやスペアを取ると、リプレイが表示されるのだ。

RPG

ホワイトダイアモンド

パソコンで大ヒットを記録した恋愛RPGが装いも新たにPSに登場！

11/25	▶エスコット
	▶¥6,300
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)	

恋に冒険に活躍していくRPG

このソフトは、'97年にパソコン版として発売されたRPGの移植作。プレイヤーは若き騎士ラルフとなって、奪われた「黒のオーブ」を取り戻すために旅立つ…。ゲームの最大の特徴は、ファンタジーRPGと恋愛の要素が融合した画期的なシステムだ。ラルフは冒険を進めていくのと同時に、恋愛対象となる8人の女性キャラクターと出会い、イベントを発生させて、より親密になっていくのだ。主人公の行動次第で、ストーリーはさまざまな展開に発展していくぞ!!



▲8人の女の子それぞれに、多くのイベントとエンディングが用意されているぞ。



▲地形は見下ろし型のフィールドで構成されている。美しく描かれた街や城の中で、さまざまなドラマが展開されるのだ。



◀彼女たちには生活リズムが存在し、一定のスケジュールに従って行動している。相手の生活を把握するのが攻略の鍵だ!!



▶町から町への移動は、写真のようなMAP上で行われる。この世界でいったいどんな冒険が待っているのだろうか…!?

SLG

プロ野球シミュレーション ダグアウト'99

2軍選手さえも実名で登場する、徹底的にリアルなSLG

秋予定	▶デジキューブ
	▶¥5,800
▶MC(6ブロック)、AC(DS対応)、PS(9ブロック)	

待望の超本格的プロ野球SLGが登場!!

プレイヤーの目的は、任意のプロ野球チームの監督となり、リーグ優勝、そして日本シリーズでの優勝を目指すこと。すべての球団や球場、選手たちが実名で登場するので、抜群の臨場感が楽しめるのだ。選手の入れ替えからローテーションの決定、試合中の作戦指示に至るまで、監督の仕事は非常に多い。常に先を見据えた戦略で、135試合を勝ち抜くのだ!!



◀選手の獲得などの大きな部分から、試合単位の指示までが采配できる！

ETC

PLANET DOB(プラネット・ドブ)

シュールな世界観が楽しめる、新感覚のゲームが登場!!

10/28	▶ハドソン
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)	

音を集めて音楽を作る不思議なゲーム

『プラネット・ドブ』は、独創的な映像と音で展開される、新感覚のゲーム。目的は、セントラルタワーから街に逃げ出した大量の「サウンドビット」を捕獲して、タワーに連れ戻すこと。ビットは音に反応するので、怪しい場所で「！エコー」を使って発見し、「♥エコー」で捕まえろ!! 一定のビットを集めれば、音楽を作るミニゲームも楽しめるぞ。



◀謎の宇宙人・ドブの頭の中で展開される摩訶不思議なストーリー。

新作ソフトニュース NEWS

超人気伝奇小説「吸血鬼ハンター"D"」がPSに登場!!

『バンパイアハンターD』は、独特の世界観が人気の作家・菊池秀行氏の代表作「吸血鬼ハンター"D"」を原作にした、ホラーアクションAVG。最強のバンパイアハンター"D"を操作し、バンパイアにさらわれた娘を救出するために戦うのだ。異色のトラックRCGの第2弾『爆走デコトラ伝説2〜男人生夢一路〜』が登場。自分でデザインしたデコトラで、日本全土を駆け抜けろ!! WQSプロサーフィン大会をモチーフにした、本格的サーフィンSPG『MAX SURFING 2000』も注目の1本。派手なアクションで高得点をマークして、大会での優勝を目指そう。幅広い層に支持されたマイホーム建築SLG『マイホームドリーム』に、待望の続編が登場。理想の我が家を設計して、自由に鑑賞できるぞ!!



『バンパイアハンターD』より

バンパイアハンターD

▶12/9(予) ▶AVG ▶ビクターソフト ▶¥5,800



◀小説のシリーズ第3弾「D－妖殺行」をベースにマルチストーリーが展開。人知を越えた"D"の活躍に期待!!

MAX SURFING 2000

▶11/18 ▶SPG ▶ケイエスエス ▶¥5,800(予)



◀世界の5つの場所で行われる大会に出場して、ライバルたちと技を競う。ボードの種類やカラーも選べるのだ!!

爆走デコトラ伝説2〜男人生夢一路〜

▶12月(予) ▶RCG ▶スパイク ▶¥5,800



◀車種・パーツが大幅に追加され、相手のパーツやカラーをゲットする新モードも採用。もちろん演歌も健在だ。

マイホームドリーム2

▶12/2(予) ▶SLG ▶ビクターソフト ▶¥5,800



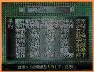
◀マイホームを設計する以外にも、さまざまな花を植えて「理想の庭園」を目指す「ガーデニング」が楽しめるぞ。

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

ロボットをカスタマイズして戦うSLG…その名も『ロボット×ロボット』!!

プレイヤーの目的は、戦闘ロボットのトーナメント大会に出場して優勝すること。武器やパーツを組み合わせ、動きをプログラミングして、自分だけのロボットを作成しよう。敵ロボットを倒してステージをクリアすれば、新しい武器が手に入る。次々と登場する強敵たちと戦い、ロボットを強化していくのだ!!

ロボット作成の流れはカンタン! でも難しい…(どっち?)



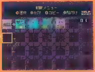
まず名前からね!

▲最初にロボットの名前を入力するぞ。趣向を凝らして、迫力満点の名前をつけよう。登録されている名前からも選べるぞ。



かっこいい色にね!

▲次に腕や脚などの各パーツを選択し、ロボットの基本形を決定。色も自由に変更できるので、センスを問われるかも…!?



動きを入力!

▲最後にコマンドタイルをYes/No方式で配置して、ロボットの動きをプログラミング。サンプルから作れば簡単だ。

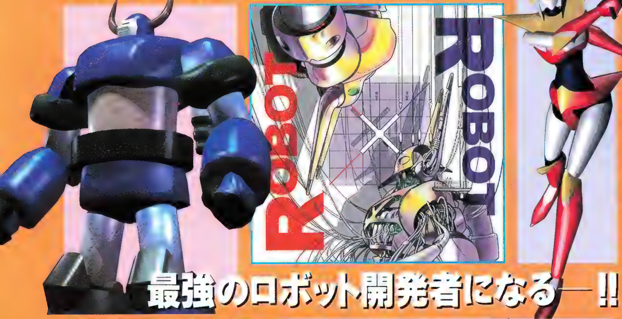


完成!

そして戦場へ!

▲準備が整ったら、大会に出場!! もちろん友だちとの対戦もOK!!

緻密な設定と大胆な発想で――

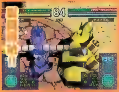


最強のロボット開発者になる――!!

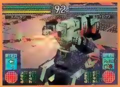
今回のネクストは?

ロボット同士の迫力ある戦闘が楽しめる、戦術SLG『ロボット×ロボット』!! 武器やパーツから行動パターンまで、自由に設定できるこのゲームなら、あこがれのあのロボットの勇姿だって再現できる!? 今回はその魅力を徹底紹介するぞ。

バトルはハデなオートプレイ!!



戦闘シーンは設定したプログラムに従って、フルオートで展開していく。細かいロボットの動きをチェックしながら、迫力のバトルをじっくり堪能しよう。



カメラの切り替えもOK

もちろんカメラの視点も切り替え可能。状況に応じた的確なアングルで、ロボットの勇姿を楽しもう!!

▲キミの分身ともいえる、ロボットの動きに集中しよう!



▶慣れれば、映画のようなカメラアングルで見ることも可能。

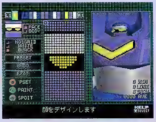
ちょっといいたい!! 『ロボット×ロボット』はここまでデキル!

プログラムはここまでできる!



数十種類のプログラムタイルを効果的に配置していけば、複雑な動きも表現できるぞ。一定の距離から一撃を加え、威嚇射撃を行いつつ離脱、なんてカッコイイ作戦も実現可能だ。ただ、複雑な動きを表現するには、それなりのテクニックが必要。テストと改良を繰り返して、最強のプログラムを目指せ!!

機体にここまでこだわれる!



ロボットのタイプは基本的に4種類だが、武器やパーツを変更することで派生する、無限のバリエーションが存在する。また、ただボディや脚などの色を変えるだけでなく、顔や胸のエンブレムのデザインも自作することが可能。これにより、外観にとことんこだわることができるぞ!!

ロボット×ロボット ■10月14日発売 ■SLG ■ネメシス ■¥5,800

電撃ポケットステーション PocketStation 1999 10/22

PS2発表! どうなるポケットステーション!?



▲PS2でもポケステは使用可能。ソフトも含めて、PSのアイテムはすべて使えるのだが…!?

9月13日の発表会でついに正式に発表された期待の新ハード、プレイステーション2（PS2）。一週間後に開催された「東京ゲームショウ'99秋」では、実際に動く本体も展示されていた。対応タイトルも続々と発表されていく中で、やはり気になるのがポケステの存在。PS2の登場によって、ポケステの未来はどうなるのか？ そしてポケットステーション2の可能性は…!? 気になるポイントを徹底検証していくぞ!!

SCEIからコメントが到着!

「PS2が発売されても、もちろん今のポケステは健在です。対応ソフトもいっぱい出ますよ～。PS2に合わせて黒いポケステが欲しいとこですけど、今んとこ発売の予定はありませーん。以上です」



SCEI宣伝部 ステハニー・林さん

検証1 PS2+ポケステで何が変わるのか?

すでに発表されている通り、PS2ではすべてのPSタイトルを遊ぶことができる。もちろんポケステにも完全対応!! これまでの対応タイトルに加えて、驚異の完成度を誇るPS2のゲームをダウンロードできるのだ。少なくとも今のポケステはムダにならないので安心しよう!!



◀ポケステはPS2とも名コンビになるはず。

検証2 ポケステ2は発売されるのか?

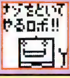


▶この映像を生かすことのできる新ポケステが出る!?

今回の発表で最も注目すべき点は、本体に同梱される8MBメモリーカードの存在。通常のメモリーカードの実に64倍の容量を誇り、読み込みのスピードも250倍に進化している。単純に考えれば8MBポケステの登場を期待してしまうところのだが…!? 今後の発表を待て!!

検証3 気になるタイトルの続編は?

そして『どこいつ』をはじめとする、人気タイトルの続編にも期待が高まる。ほとんどの人気シリーズが、PS2に続編を投入することを決定しているだけに、PS2専用のポケステタイトルの登場も、当然予想されるぞ。画期的な新機能を採用した、あの作品の続編も…!?



▼PS2でポケピが見たい!! という人も多いはず。



▲「ポケットムームー」はミニゲームの数も64倍に!?

NEWS ワンダースワンとポケステが連動!

ポケステ関連で気になる情報をもう1つ。先日の「東京ゲームショウ'99秋」の会場において、バンダイが同社の携帯ゲーム機ワンダースワンと、PSおよびPS2を連動させる構想を明らかにしたぞ。これは2000年春に発売されるワンダースワンの通信機能付きアダプター（ワンダーウェーブ）と、ポケステを接続したPS、PS2との間で赤外線通信を行って、両ハードを連動させようというもの。メーカーの枠を超えた画期的な企画だけに、今後の動向に要チェックだぞ!!



▲互いに協力したり対戦したりして、影響を与え合うゲームの登場も…!?

10月発売の対応ソフトをいろいろチェック!!

続々と登場し続けているポケステ対応タイトル。その中から今回は、10月に発売される予定の最新タイトルをピックアップして紹介していくぞ。通信機能を利用したものから、本編と連動した仕掛けを採用したものまで、バラエティに富んだ4本を徹底チェックだ!!

ラーメン橋

ラーメン一筋の男道!!

ラーメン屋のオヤジの人生を体験できる『ラーメン橋』は、ポケステ対応部分もかなり個性的。本編同様楽しめるぞ!!



▲終戦直後の日本を舞台に、秀蔵の挑戦が始まる。

ミニゲーム
▶ポケステ版爆弾ゲームで危機一髪。みんなで遊ぶと楽しいぞ!!



ラーメンタイマー
▶カップ麺のゆで上がりを知らせてくれるタイマーだ。



■トミー■発売中■SLG■¥5,800■必要ブロック数2

サイキックフォース2

超能力で名刺交換!?

人気FTGの最新作では、名刺交換ソフト「サイキッカーネットワーク」が楽しめる。本編で獲得した超能力技を、名刺といっしょにプレゼントできるだけでなく、「影高野占い」という おみくじも遊べるのだ。



▲特殊空間で超能力を駆使して戦う異色のFTG。



◀交換した名刺は、PS本体で確認。



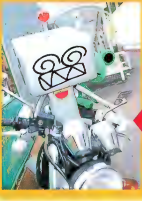
◀今日の運勢を占うおみくじ機能も。

■タイトー■発売中■FTG■¥5,800■必要ブロック数15

ほけすてニュース カプコンから10月14日に発売される2D対戦格闘「ジョジョの奇妙な冒険」もポケステに対応。気になる内容はポケステ専用のミニゲームが6種類プレイで

どこでもいっしょ

■SCE I■発売中■¥3,800
■ETC■必要ブロック数15



イベントレポート 東京名刺交換会に200人!!

以前このページで告知した東京名刺交換会が、去る９月５日に新宿中央公園で実施された。当日は汗ばむ陽気の中で、なんと200人を超える読者が集結!! 名刺交換のほかにも、しりとりトーナメントなどが開催され、イベントはほのぼのムードで終了したのだ。



◀なごやかな雰囲気のもとに名刺交換が行われ、初めての相手とも自然に会話が弾む。まさに友だち100人状態!?



▶新宿中央公園の一角を占拠した『どこいつ』ユーザーたち。これだけの人数が揃うと、まさに壮観の一言！

『どこいつ』劇場

まんが・祥人



連載 今日のポケピさん バイク編

何が彼をそうさせるのか…。普段は冷静な高性能ロボ・スズキが、バイクで公道を大爆走。「あ、危ないダス〜!?」「ブッちぎりロボ〜!!」

東京ゲームショウにねこ狩り隊！



「東京ゲームショウ'99秋」に、我らが電撃ねこ狩り隊（ポケピ好きの特殊部隊）が出動!! 超満員の会場内を徘徊して、読者のみんなと名刺交換活動を展開したのだ。広い会場内で隊員たちと出会えた人はかなりラッキーだったかも…!?

牧場物語 ハーベストムーン

ぼくじょうものがたり

ポケステでコロボックルを育てよう!!



ＧＢや64などで発売され好評だった『牧場物語』がついにＰＳに登場。今作では、牧場を運営する主人公のもとに７人の小人、コロボックルが現れていろいろな仕事を手伝ってくれる。さらにポケステを使うとミニゲームで彼らを育成することができるぞ。コロボックルたちの能力値をＵＰさせて効率よく作業を進めていこう！



▲荒れ果てた牧場を再建していくほのぼのＳＬＧ。荒れ地を切り開いて耕し、牧草を植えて動物を育てるのだ!!

■パック・イン・ソフト■12月16日■¥5,800
■ＳＬＧ■必要ブロック数５

育成はミニゲームで

コロボックルの育成はミニゲーム方式 [illegible]



▲[illegible]



▼[illegible]ミニゲームに。

テストの得点はCMのあとで！





▶全部で1600もの英単語が収録されている。受験勉強にも最適だ！

英単語の勉強ができる画期的ソフト『ポケ単』。このソフトでは英単語の実力テストに挑戦すると、得点が表示される前になんと実在メーカーのＣＭがＴＶ番組のように挿入されるぞ!!

協賛企業の一部を紹介！

▲おなじみマクドナルド。

▼レゴのロゴはキュート。

▲ＪＡＬはさわやかな感じ。

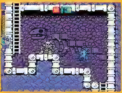
▼もちろんコカコーラも。

■SCE I■10月21日■¥2,800（初回限定ポケステ同梱版は¥5,800）■ETC■必要ブロック数15

ロックマン4〜新たなる野望!!〜

ポケステで新たな戦いが!!

人気ACTの復刻シリーズ第４弾『ロックマン４〜新たなる野望!!〜』が登場だ。今回もポケステ用ミニゲーム「ポケットロックマン４」を収録。前作同様２種類のミニゲームをプレイして、新キャラをゲットしよう!!



▲20代以上のユーザーには涙モノの名作。あの感動が再び!!



◀ＰＳ本編と完全リンク!!



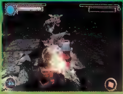
◀ゲットしたキャラは本編に登場するのだ!!

■カプコン■10月予定■¥2,800■ACT■必要ブロック数13

BRIGHTIS（ブライティス）

本編といっしょに[illegible]しよう!!

孤立した敵地で、生き残るために戦うアクションRPG『ブライティス』。ポケステでは本編と連動した複数のミニゲームが楽しめるぞ。ポケステで得たポイントで、本編の主人公を強化することもできるし、逆に本編で手に入れたアイテムをポケステで使うことも可能。同時にプレイして攻略を有利に進めよう!!



▶３Ｄで展開するＲＰＧ。武器や魔法を駆使して戦う。



◀ジャンケンの要領で対戦できる。



◀ミニゲームで剣を鍛えよう。

■SCE I■10月14日■¥5,800■A・RPG■必要ブロック数10

ぽけすてニュース

期待の新作『ときめきメモリアル２』。コナミから11月25日に発売されるこのソフトの初回限定版にクリアピンクのポケステが同梱されるニュースはもう知ってるかな？ [illegible]

電撃ニュース
第1号
発行●メディアワークス

衝撃の電撃デビュー

新キャンペーンキャラは「ポリタン」に決定!!



ケダモノたちに囲まれ、喜びの表情

ゲームファンの心得!!
第一話
マンガ＆イラスト／岩瀬さとみ



【関連記事は237ページ】

ゲーム雑誌でおなじみの「電撃」グループ（メディアワークス・刊）は、このほど、ゲーム雑誌の共通マスコットキャラとして、現在「電撃プレイステーション」誌上で活躍中の「ポリタン」を起用することを決定した。これは、当社が例年10月より実施している「電撃ゲーム雑誌キャンペーン」の一環とするものだが、今回決定した新キャラクターは、過去の実績を考慮し、初の長期起用となる模様。本格的な活動に先立ち、9月に開催された「東京ゲームショウ'99秋」ではお披露目プロモーションビデオやグッズなど、電撃のキャラクターとしては破格の扱いで、関係者がポリタンに寄せる期待の大きさを覗わせる。

気になる今後の活動は、電撃ゲーム雑誌上をはじめ「電撃攻略王シリーズ」やイベントなど幅広く予定されており、しばらく目が離せないことは間違いない。

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/


16ページ大特集
シェンムー ～莎木～ 一章 横須賀
今世紀最大の話題作の全体像が見えた！
システムからストーリーまで、ぶっちぎりで大紹介！
登場人物
総勢200人にも及ぶ
リアルな登場人物たち！
横須賀生まれの
青年・涼の旅立ち――
物語
ゲームシステム
QTE、FREEなど、
斬新なシステム満載！
本誌独占！
鈴木氏インタビューで
真事実判明！
大攻略
Jリーグプロサッカー
クラブをつくろう！
1年めまでの選手育成＆
クラブ運営方針を伝授！
最強クラブ作成への道！
ブラックマトリクスAD
第10章までのシナリオを
チャート＆データで完全攻略
機動戦艦ナデシコ
NADESICO THE MISSION
クライマックス ランダーズ ほか
特集
「あのタイトルを追え！」
●エコー・ザ・ドルフィン
●グランディアII
●スーパーロボット大戦α
●バイオハザード
コード：ベロニカ 他
発売日が決定しないあのタイトル、ゲーム内容がなかなか公開されないこのタイトル。全14タイトルの「知りたい」部分をメーカーに直撃！
超 美少女主義
発売直前スペシャル
REVIVE…
～蘇生～
絶賛発売中
VOL.21
電撃 ドリームキャスト
Dreamcast
定価550円（税込）
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 ©1999 フライト・プラン／NECインターチャネル イラスト そえたかずひろ ©1998 ジーベック／NADESICO制作委員会 ©1999 角川書店／ESP ©1999 DATA EAST CORP. ©うめつゆきのり イベント画面製作／（株）ディジメーション
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

デ・ジ・キャラットメールソフト

でじこのこべや





これがでじこの住むお部屋です。



でじこがテレビを見てたり…



ベッドでおやすみしちゃったりしてます。

ウインドウズ95/98 NT Workstation 4.0 対応

おトクりだによ! 3大特典付

■特製マウスパッド
■特製レターセット
■切手型シール

CD-ROM2枚組 通販価格 6100円

99年10月28日発売

※画面は開発中のものです ©BROCCOLI ILLUST/コゲどんぼ

ブロッコリーのホームページで体験版を手に入れよう!!

http://www.broccoli.co.jp/

ゲーマーズ各店・通販にて予約受付中!

予約特典/特製SP仕様カード→



通販でお申し込みの方は、本広告右頁下方の通販要項を御覧の上、10月27日必着でお申し込み下さい。詳しくは店頭・ブロッコリーホームページで御確認下さい。

99年10月27日まで

でじこがあなたのメールを運びます

メールソフトとは、パソコンで電子メールを送信したり受信したりするためのソフトのこと。本製品は、メールを送受信するたびにでじこことデ・ジ・キャラットがいろんなしぐさをしたり、ときにはでじこからのメールが届いたりと、ファン必見のお楽しみ要素がいっぱいです。

ミニゲームで遊ぼう!

実はこの商品には同じ内容のCD-ROMが2枚入っています。1枚はあなたのお友達にプレゼントしてください。相手のメーラーもでじこのこべやの場合、メーラー上でトレーディングカードを集められたり、ジャンケンゲームで遊んだり出来ます。

推奨環境 メモリ:32MB以上　ハードディスク:30MB以上(フルインストール時60MB)　CPU:ペンティアム133Mhz以上　グラフィック:640×480以上・65535色以上　サウンド:PCM対応サウンドボード　マウス・CD-ROM必須　インターネットメールが使える環境※変更の可能性がございます

ゲーム関連商品専門店ゲーマーズのマスコットキャラクター「デ・ジ・キャラット」通称「でじこ」テレビCMや雑誌などで大活躍中です!



名古屋店がオープンしました

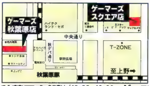
名古屋店 愛知県名古屋市中区錦3-7-13 ユーハウスビル1・2階 TEL/052-957-3303



池袋店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



新宿店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F



秋葉原店 OPEN/10:30~19:30 TEL/03-5298-2015 千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F



ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00~20:00 (日・祭11:00~19:00) TEL/03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル

発売元●株式会社ブロッコリー　〒177-0033　東京都練馬区高野台2-14-1　ユーザーサポート係●03-5372-6208 [月~金(祝・祭日を除く) 10:00~12:00/13:00~17:00]

マルチ対戦型カードゲーム アクエリアンエイジ〜覚醒の乙女たち〜

©BROCCOLI

初心者でも安心!買ってそのままゲームに使える

構築済みデッキ発売決定

ルールは覚えたけど、こんなに沢山の種類のカードから選んでデッキを組むなんてどうすればっ…と、嘆いている初心者の君におすすめの構築済みデッキが登場!基本戦術として、それぞれのキャラクターへのブレイクを目指したデッキ構成になっています。

■巫女デッキ　■ヴァンパイアデッキ　■黒魔導師デッキ

の、全3種発売予定。各デッキ50枚入(内SPカード1枚)+ルールブック+戦術ガイド付　**本体価格:1500円　通販価格:1600円**

※デッキ内のカード構成は、各種類によって一定で、ランダムではございません。
※SPカードの絵柄はそれぞれ「祓巫女　厳島美鈴」「ヴァンピレス　夜羽子・アシュレイ」「黒魔導師　ステラ・ブラヴァツキ」です。



エクスパンション(拡張版)第1弾99年11月27日発売!

マルチ対戦型 トレーディングカードゲーム アクエリアンエイジ

双児宮の鏡(ジェミニ)

エクスパンションとは現在発売されている「アクエリアンエイジ〜覚醒の乙女たち〜」に追加して遊べるカードのこと。新たな能力やエフェクトを持つカードも多数入る予定なので、それを生かした新しいコンボやデッキを君の手で作り出そう。気になるカードイラストも「覚醒の乙女たち」の執筆作家陣に加えて新たな人気作家が描きおろすぞ。



執筆作家陣

New Comer

あずまきよひこ　伊藤真美　OKAMA　さささむつみ
登呂けん子　なるしまゆり　花屋敷ぼたん　ますやまけい
ユナイト双児　横田守　ほか(50音順・敬称略)

あづみ冬留　石田敦子　うめつゆきのり　大貫健一
堀野内成美　コゲどんぼ　ことぶきつかさ　近藤敏信
都築和彦　萬見唯子　七瀬葵　ひかゆ　ぽよよん♡ろっく
美樹本晴彦　水上広樹　ほか(50音順・敬称略)

全216種	ブースターパックのみ　1パック12枚入 本体価格:400円	1パック12枚入　1ボックス15パック入 通販価格:6300円

ポケステの新境地をひらく育成SLGを大特集

ポケステ必須のシステム、リアルタイムで成長する女の子たち、3枚同時リリースなど、話題の要素が満載の「ぽけかの」。今回も新鮮さいっぱいの情報をお届けするぞ。ファンならずとも要チェックだ!!

ぽけかの

愛田由美
- ●冬予定
- ●データム・ポリスター
- ●¥3,800
- ●PS(8ブロック)

植野史緒
- ●冬予定
- ●データム・ポリスター
- ●¥3,800
- ●PS(8ブロック)

宝条院静香
- ●冬予定
- ●データム・ポリスター
- ●¥3,800
- ●PS(8ブロック)



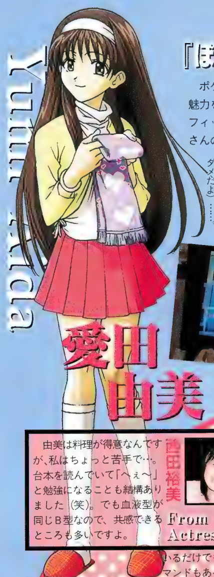
宝条院静香
良家のお嬢さまで、少しズレた天然ボケ系の女の子。勉強が好きで、また得意でもある。反面、身体が弱く、無理をして体調を崩すことも多い。

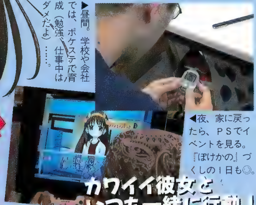
愛田由美
勉強も運動もそつなくこなす優等生。おまけに家事も得意で、非のうちどころがない。両親が共働きのせいか、少しさみしがり屋なところも。

植野史緒
運動が大好きなショートカットの女の子。元気だけが取り柄ではあるが、逆に女の子としての自覚が少々足りないところも。勉強は苦手らしい。

『ぽけかの』の3つの魅力を大検証！

ポケステ必須の育成ＳＬＧ、『ぽけかの』の魅力を総まとめでお届け！　新イベントのグラフィックやサブキャラ情報、各ヒロインの声優さんのコメントなど、見どころも満載なのだ。





▶昼間。学校や会社では、ポケステで育成（勉強、仕事中はダメだよ）……。

◀夜、家に戻ったら、ＰＳでイベントを見る。『ぽけかの』づくしの１日も◎。

カワイイ彼女といつも一緒に行動！

『ぽけかの』の流れ

①ポケステにダウンロード
まずは、ポケステにダウンロード！　ポケステはあらかじめ８ブロック空けておこう。

②ポケステで育成
育成はポケステ上で行う。操作もシステムもシンプルなので、育成ＳＬＧ初心者でもＯＫ！

③PSでコミュニケーション
ある程度時間が経過したら、データをＰＳ本体にロードしてみよう。季節や育成の期間、内容に応じて、女の子たちが体験してきたことを話してくれる。

由美は料理が得意なんですが、私はちょっと苦手で…。台本を読んでいて「へぇ～」と勉強になることも結構ありました（笑）。でも血液型が同じＢ型なので、共感できるところも多いですよ。

池田裕美
From Voice Actress

Point1 育成システム

5種のコマンドで女の子を育てよう

『ぽけかの』で女の子を育てる方法は、右の５つのメニューの中から行動を選ぶだけというシンプルなもの。あとは、女の子が自動的に１日の流れに組み立ててくれるぞ。育成中の様子は、行動ごとに用意されたアニメで表示。見ているだけでも楽しめるのだ。また、「休み」コマンドもあるので、苦手な行動で女の子が疲れてしまったら休ませてあげよう。



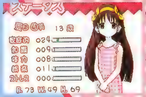
◀ときには休息も必要だぞ。

女の子には好みの行動もあり!?

女の子たちは、それぞれ行動の好き嫌いを持っている。嫌いな行動を続けさせたり、休みなしで育成を続けると機嫌を損ねてしまうことも？

リアルタイムで成長する女の子たち

ゲームは、ポケステのタイマー機能を利用してリアルタイムで進行する。ゲーム中で７年間（実際の時間では７日間）が過ぎればゲームは終了だ。開始時には11才だった女の子たちも、最後は18才に！　もちろんＰＳ本体での会話シーンでは、年齢に応じてその容姿も変化していくぞ。成長を見守る親の気分？



◀身長や体重、３サイズ♥なども変化する。

LAST TIME
1999年
12月31日
♥12:34

▲日付の確認も、ポケステでできる。



ミニゲームでGETしたお金でプレゼント！

今作には、各５種類（女の子別２種類＋共通３種類）のポケステ用ミニゲームが収録されている。ゲームに勝つとお金が手に入るので、女の子に贈り物を買ってあげることもできる。

女の子別ミニゲーム
●由美
【けんけんぱっ】
タイミングACTゲーム
【きせかえスロット】
スロットゲーム
●史緒
【あみだでポン】
あみだゲーム
【ぽいっ！】
バスケフリースローゲーム
●静香
【暗算】
計算ゲーム
【リバーシ】
4×4マスオセロゲーム



▲謎の投資家・目黒さんにお金を預けて増やす、投資ゲーム。



▲神経衰弱のように、カードの下に隠されたコインを探し当てるゲーム。

お金が貯まったらSHOPへGO!

▼▲買い物はＰＳで。プレゼントすれば大きく好感度をゲットできるぞ！



ゲーム内の時間と完全リンクしたイベント Point2 イベント

Point１でも書いたように、ＰＳ本体で見られるイベントや会話は、ゲーム内の時間に完全リンクしている。つまり、夏のイベントが見たいなら、ゲーム中の５～８月に相当する時間に起動させる必要があるというわけ。ここでは、そんなイベントの中から、女の子ごとの代表的なものを紹介していこう。



由美　２年目・夏　夏服に衣替え

中学校の制服が夏服になったと、わざわざ見せに来てくれる由美。カワイイと、彼女はご機嫌の様子だが……さて、キミはなんて答えるかな？



▶女の子の姿は、やっぱり大きなＴＶ画面で見たいもの。イベントが発生したら喜びもひとしお。この姿を見るために育成しているんだし……ね♥

◀見逃した重要イベントは回想シーンでフォロー。でも、やっぱりリアルタイムで見るのが一番！



ポケステとリンク

◀ポケステでの育成結果によって、ＰＳ本体で発生するイベントも変化する。季節に応じたさまざまな会話やイベントが用意されているので、こまめにデータをロードして確かめよう。



史緒３年目夏　クラブに燃える!!

いつものように、窓から入りこんでくる史緒。いつにも増して元気な彼女、最近クラブが楽しくてしょうがないらしい。やっぱり、なにかに打ち込んでいる姿はいいよね！



静香３年目春　「ひき」って何の肉？

調理実習で「ひき肉」を持っていく係になった静香。だが、彼女は「ひき」とはどんな動物かと、プレイヤーに聞きに来る。



史緒はベランダから遊びに来るんですよ。これが非常にナイスではないかと!!　とにかく元気でサバサバしてるんですが、そんな彼女も甘えることがあるんです。お見逃しなきよう!!

大谷美紀
From Voice Actress

Point3 キャラクター



ちょっと天然ボケな感じの子なので、いわゆる色っぽい会話が通じないのがおかしかったです（笑）。でも、遺跡の話題になると急に流暢になるとか、いい意味のギャップが魅力的でしたよ。

鈴木砂織
From Voice Actress

◀ストーリーに大きく関わるサブキャラも。





◀ヒロインはどの子も魅力的。￥3,800という低価格につられて、３本とも買っちゃう？

サブキャラクターも要Check！



3者3様のストーリーが展開！

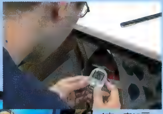
ヒロインの３人の女の子ごとにソフトが発売されるこのゲーム。女の子がマンションの隣室に越してくる、というシチュエーションは共通だが、そこから先のストーリーやイベントは各キャラ独自のものになっている。また、ヒロイン以外にも、左で紹介しているようなサブキャラクターも多数登場するのだ。彼女たちが絡んでくるイベントも見逃せないぞ！

『ぽけかの』の3つの魅力を大検証！

ポケステ必須の育成ＳＬＧ、『ぽけかの』の魅力を総まとめでお届け！　新イベントのグラフィックやサブキャラ情報、各ヒロインの声優さんのコメントなど、見どころも満載なのだ。



愛田由美



▶昼間、学校や会社では、ポケステで育成（勉強・仕事中はダメだよ）……。



◀夜、家に戻ったら、ＰＳでイベントを見る。『ぽけかの』づくしの１日も◎。

カワイイ彼女といつも一緒に行動！

「ぽけかの」の流れ

①ポケステにダウンロード
まずは、ポケステにダウンロード！　ポケステはあらかじめ８ブロック空けておこう。

②ポケステで育成
育成はポケステ上で行う。操作もシステムもシンプルなので、育成ＳＬＧ初心者でもＯＫ！

③PSでコミュニケーション
ある程度時間が経過したら、データをＰＳ本体にロードしてみよう。季節や育成の期間、内容に応じて、女の子たちが体験してきたことを話してくれる。



由美　2年目・夏

中学校の制服が夏服になっ……来てくれる由美。カワイイと……だが……さて、キミはなんて……

▶女の子の姿は、やっぱり大きなＴＶ画面で見たいもの。イベントが発生したら喜びもひとしお。この姿を見るために育成しているんだし……ね♥



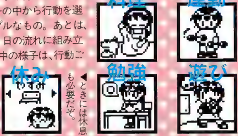


由美は料理が得意なんですが、私はちょっと苦手で…。台本を読んでいて「へぇ～」と勉強になることも結構ありました（笑）。でも血液型が同じＢ型なので、共感できるところも多いですよ。

西田裕美　From Voice Actress

5種のコマンドで女の子を育てよう

『ぽけかの』で女の子を育てる方法は、右の５つのメニューの中から行動を選ぶだけというシンプルなもの。あとは、女の子が自動的に１日の流れに組み立ててくれるぞ。育成中の様子は、行動ごとに用意されたアニメで表示。見ているだけでも楽しめるのだ。また、「休み」コマンドもあるので、苦手な行動で女の子が疲れてしまったら休ませてあげよう。



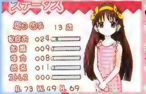
◀ときには休息も必要だぞ。

女の子には好みの行動もあり!?

女の子たちは、それぞれ行動の好き嫌いを持っている。嫌いな行動を続けさせたり、休みなしで育成を続けると機嫌を損ねてしまうことも？

リアルタイムで成長する女の子たち

ゲームは、ポケステのタイマー機能を利用してリアルタイムで進行する。ゲーム中で７年間（実際の時間では７日間）が過ぎればゲームは終了だ。開始時には11才だった女の子たちも、最後は18才に！　もちろんＰＳ本体での会話シーンでは、年齢に応じてその容姿も変化していくぞ。成長を見守る親の気分？



◀身長や体重、３サイズなども変化する。



▲日付の確認も、ポケステでできる。







史緒の場合

ミニゲームでGETしたお金でプレゼント！

今作には、各５種類（女の子別２種類＋共通３種類）のポケステ用ミニゲームが収録されている。ゲームに勝つとお金が手に入るので、女の子に贈り物を買ってあげることもできる。

投資！目黒さん



▲謎の投資家・目黒さんにお金を預けて増やす、投資ゲーム。

コイコイコイン



▲神経衰弱のように、カードの下に隠されたコインを探し当てるゲーム。

女の子別ミニゲーム
- **●由美**
  - 【けんけんぱっ】タイミングACTゲーム
  - 【きせかえスロット】スロットゲーム
- **●史緒**
  - 【あみだでポン】あみだゲーム
  - 【ぽいっ！】バスケフリースローゲーム
- **●静香**
  - 【暗算】計算ゲーム
  - 【リバーシ】4×4マスオセロゲーム

お金が貯まったらSHOPへGO!

▼▲買い物はＰＳで。プレゼントすれば大きく好感度をゲットできるぞ！





Point 1 育成システム

ゲーム内の時間と完全リンクしたイベント Point2 イベント

　Point１でも書いたように、ＰＳ本体で見られるイベントや会話は、ゲーム内の時間に完全リンクしている。つまり、夏のイベントが見たいなら、ゲーム中の５～８月に相当する時間に起動させる必要があるというわけ。ここでは、そんなイベントの中から、女の子ごとの代表的なものを紹介していこう。



夏　夏服に衣替え

たと、わざわざ見せに、彼女はご機嫌の様子答えるかな？



◀見逃した重要イベントは回想シーンでフォロー。でも、やっぱりリアルタイムで見るのが一番！





ポケステとリンク

◀ポケステでの育成結果によって、ＰＳ本体で発生するイベントも変化する。季節に応じたさまざまな会話やイベントが用意されているので、こまめにデータをロードして確かめよう。



史緒３年目 夏
クラブに燃える!!

　いつものように、窓から入りこんでくる史緒。いつにも増して元気な彼女、最近クラブが楽しくてしょうがないらしい。やっぱり、なにかに打ち込んでいる姿はいいよね！



Fumio Ueno
植野史緒



大谷美紀

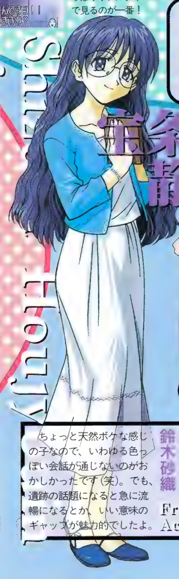
From Voice Actress

　史緒はベランダから遊びに来るんですよ。これが非常にナイスではないかと!! とにかく元気でサバサバしてるんですが、そんな彼女も甘えることがあるんです。お見逃しなきよう!!

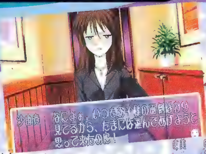


静香３年目 春
「ひき」って何の肉？

　調理実習で「ひき肉」を持っていく係になった静香。だが、彼女は「ひき」とはどんな動物かと、プレイヤーに聞きに来る。



Shizuka Houjyo
宝条院静香





◀ストーリーに大きく関わるサブキャラも。

◀ヒロインはどの子も魅力的。￥3,800という低価格につられて、３本とも買っちゃう？



サブキャラクターも要Check！

鈴木砂織

From Voice Actress

　ちょっと天然ボケな感じの子なので、いわゆる色っぽい会話が通じないのがおかしかったです(笑)。でも、遺跡の話題になると急に流暢になるとか、いい意味のギャップが魅力的でしたよ。

　ヒロインの３人の女の子ごとにソフトが発売されるこのゲーム。女の子がマンションの隣室に越してくる、というシチュエーションは共通だが、そこから先のストーリーやイベントは各キャラ独自のものになっている。また、ヒロイン以外にも、左で紹介しているようなサブキャラクターも多数登場するのだ。彼女たちが絡んでくるイベントも見逃せないぞ！

３者３様のストーリーが展開！

Point3 キャラクター


ぽけかの
pocke-kano

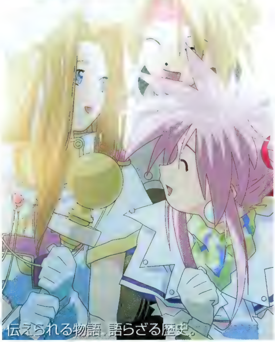

DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL:03-5721-3233 http://www.datam.co.jp
このゲームソフトはポケットステーションがなければ遊べません。
©DATAM POLYSTAR/SUCCESS/ぽけかのプロジェクト
PlayStation


ぽけかの
Pocke-Kano
DATAM
このゲームソフトはポケットステーションがなければ遊べません
PlayStation

番外編 ドラマCD「テイルズ オブ ファンタジア」

大人気ドラマCD「テイルズ オブ ファンタジア」は
全3巻でストーリー編が完結。
ファンの熱望に応えて、番外編ドラマCD発売決定!!
各キャラクターの語る歴史、
それぞれの「テイルズ オブ ファンタジア」に焦点をあてて描く

TALES OF PHANTASIA®



キャスト

クレス=アルベイン	草尾　毅
ミント=アドネード	岩男潤子
アーチェ=クライン	かないみか
クラース=F=レスター	井上和彦
チェスター=バークライト	伊藤健太郎
ふじばやし すず	川田妙子　他

第1巻:2000年1月29日発売予定　MACM−1094
第2巻:2000年3月25日発売予定　MACM−1095
各巻 2,940円(税込)

メーカー初回特典:ボーナストラック収録
※初回特典を確実に入手される為にはお早めの御予約をおすすめ致します。

番外編 ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」〜プルースト〜(仮)

全6巻で完結したドラマCDストーリー編の
アナザーワールド。
各キャラクターの視点から見た世界を描く
あなたが見た世界、わたしが見た世界。



Tales of Destiny®

キャスト

スタン=エルロン	関　智一
ルーティ=カトレット	今井由香
フィリア=フィリス	井上喜久子
ウッドロウ=ケルヴィン	速水　奨
リオン=マグナス	緑川　光　他

99年12月22日発売予定 MACM−1092
2枚組 3,990円(税込)

初回特典:ボーナストラック収録
※初回特典を確実に入手される為にはお早めの御予約をおすすめ致します。

サウンドトラック「テイルズ オブ デスティニー」

不[illegible]RPG「テイルズ オブ デスティニー」、ファン[illegible]
2000年1月22日発売予定 MACM-1093
2枚組 3,990円(税込)

ラジオ「テイルズリング D・P」DJCD化決定!!

TBS[illegible]
99年12月18日発売予定
MACM-1091
2枚組 3,990円(税込)

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」地上編BOX

大人気ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」地上編3巻を特製BOXにセットしての初回限定生産品。
99年12月4日発売予定
MACM-9004 8,820円(税込) 特製BOX仕様

CDは通信販売でもお求めになれます!
郵便局の窓口で、郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご記入の上、料金を添えて下さい。
①口座番号:00180—1—73626
②加入者名:書籍通販係
③金額(お申込商品の税込価格の合計金額)+(送料600円×申込枚数)
④通信欄:お申込商品名・枚数・ご覧になった雑誌名
⑤払込人住所氏名:お客様のお名前、ご住所、お電話番号

ご不明な点はお問い合わせ下さい。
通販お問い合わせ先:通販係
Tel:03-3973-3332(土・日・祝日を除く月〜金 10時〜17時)

通販限定特典有:ポストカード各1枚(番外編ドラマCDのみになります)
※初回特典は、無くなり次第終了させて頂きます。
初回特典付き申込締切
ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」番外編:99年11月7日
ドラマCD「テイルズ オブ ファンタジア」番外編①:99年12月14日
ドラマCD「テイルズ オブ ファンタジア」番外編②:2000年2月10日
当日振込有効
※商品の在庫状況により、お手元に届くまで多少お時間がかかる場合があります。在庫切れの際は返金させて頂きます。ご了承下さい。

発売元・販売元:株式会社ムービック　販売協力:パイオニアLDC株式会社

新連載企画 発売まで待てない！ PS2情報を先行スクープ!!

電撃PlayStation2

第一回　インタビュー特集

キーパーソンが語るPS2の野望!!



ついに発表されたPS2。とはいえ、まだまだ知りたいことはたくさんあるよね。そこでDPSでは、今号からPS2の連載コーナーをスタート。ハード&ソフト情報を徹底的に追跡していくぞ。第1回目の今回は、PS2のキーパーソンを直撃取材したインタビュー特集だ！

CONTENTS





SCEI 久夛良木 社長

TGS'99秋 特別講演抄録

ここでは、TGS'99秋・特別招待日の午後、メインステージで行われた久夛良木健氏（SCEI代表取締役社長）の特別講演を、極々簡単にまとめてみた。



新たなエンタテインメントがはじまります！

すでに見ていただけたかもしれませんが、私ども（SCEI）では今回のTGSに、次世代のコンピュータエンタテインメントシステム、PlayStation2を展示させていただきました。新しいハードを見ていただき、新しいソフトを遊んでいただいたみなさんから、本当に多くの期待のお言葉をちょうだいしました。PS2はみなさんとSCEIが、何を一緒にやっていきたいのかということを示したものです。この新しいハードで、新たなエンタテインメント、ゲームビジネスが開けるんだなと、喜んでいただけたのだと思います。さらにこれは、ゲーム業界に限ったことではありません。先日、機会があって（ジョージ・）ルーカスさん、（スティーブン・）スピルバーグさんにお会いしたときも、彼らから「PS2なら自分たちもやりたかったことができる」というお言葉をいただきました。現行のPlayStationでもそうでしたが、PS2では、これまで以上に多くのジャンルのクリエイターに参加してもらえるものと、楽しみにしています。また、PSがこれだけ普及したといっても、日本でも2/3の家庭にPSがありません。アメリカは普及率20%、ヨーロッパで10%を越えたばかりです。さらに2年、あるいは3年後には通信を前提とした新たなエンタテインメントもはじまります。これからもみなさんと一緒に、このデジタルエンタテインメントの世界を大いに盛り上げていきたいと思います。

interview 1

岡本伸一氏

SCEI 研究開発本部長

すでに実機もお目見えしたとはいえ、PS2に関してはまだまだ謎も多い。まずは、PS2開発の責任者であるSCEIの岡本氏に、ハードについてさまざまな疑問をぶつけてみた。



岡本伸一氏 PROFILE

SMEを経て、'93年からSCEI開発部に勤務。現行PSのライブラリの開発などに携わった。PS2ではハードの開発全般を担当している。

データを再生するのではなく「生成」できるマシン それがPlayStation2なんです

PS2はクリエイターの要望を取り入れたマシン

――PS2は、ハードウェアの高速な処理能力によって、ソフトに変革をもたらすマシンだと感じるのですが。

岡本：ハードを作っている立場の人間としては「PS2はこういう使い方ができるんですよ」と言うことしかできないのですが、現行PSでは演算能力やグラフィックス処理能力が乏しく、クリエイターの想像力やアイデアを完全に表現できなかったと勉強させていただいた部分はあります。それらを踏まえた上でPS2を設計してきましたし、クリエイターのみなさんの要望はできるだけ叶えたつもりです。そういった意味では、PS2というハードを得たことで今まで実現できなかったアイデアを表現することが可能になるでしょうね。

――つまり、ただ用意されたデータを「再生」するのではなく、リアルタイムに状況を「生成」するというような、ソフトの大きな変化が期待できるわけですよね。

岡本：現行PSでは、プログラミングされたデータを再生・処理するだけでめいっぱいでしたが、「エモーション・エンジン」（以下EE）や「グラフィックス・シンセサイザ」（以下GS）は与えられたデータから新たなものを生成できるだけの演算と描画能力を兼ね備えています。これがPS2というハードの基本コンセプトです。

――さしつかえなければ、PS2の開発に携わったスタッフの人数をお聞きしたいのですが。

岡本：社内でハードウエア系……というか技術系の人間が140人くらい。ほかに、半導体系のエンジニアが100人単位であちこちにいますし、東芝やソニー本社を含めると、総勢数百人規模で開発していたことになりますね。

――素人考えでは「意外に多い」と感じるのですが、ハードの設計には、それだけ労力が必要なんでしょうか。

岡本：たとえばPSやPS2のソフトを作っている人たちが何人いるかというと、日本で年間700タイトルが出て、1タイトルを数十人で作っているとしても総勢数万人ですよね。ソフトとハードを単純比較はできませんが、ハードは長い年月を費やしながら設計して、4〜5年以上持ちこたえるだけのパフォーマンスを与え、なおかつ1億人のユーザーを納得させなければいけないわけですから、それなりのマンパワーは必要になります。

――PS2ではミドルウェアの開発やライセンスについて一歩踏み込んだ展開をなさっているようですが、そのへんについてお話しいただけないでしょうか。

岡本：たとえば映画用CGで、水しぶきとか炎が爆発するといったエフェクトは、いわゆるミドルウェアによるものです。このミドルウェアの存在はゲームソフトを開発する上でもとても重要なんです。じつは、現行PSでも15社くらいミドルウェアのライセンスはしているんです。途中から必要性を感じて始めたんですが、「SCEIがツールやライブラリをすべて用意します」とアナウンスしてしまった関係もあって、活発には機能しなかった面もありましたね。PS2では、ライセンスも約3倍に増えたので、開発者の方にはさまざまな開発環境を提供できる土壌ができたと思います。

VU(ベクターユニット)には仕掛けがある

――3月の発表会でPS2をはじめて見たときに、映像を見てスゴイと驚いた反面、「作るのは大変だ」とか「いや、そうでもない」とかいった、いろいろな噂を耳にしたんですが、実際のところはどうなんでしょう。

岡本：PS2のEEには仕掛けというか工夫をしてあって、やりたいことがあればパッとプログラムできるというか、割と使いやすくしてあるんですよ。そういう部分は現行PSとあまり差がない。たとえばC言語でプログラムを書いてライブラリを組み合わせてやれば動くみたいな感じです。でも、もっと高度な処理をしたい場合は違う世界を用意してあるんですよ。VU（ベクターユニット）をいじってもらうみたいな。今までの財産を捨ててPS2用に高度なプログラミング技術を修得してもらうことも可能なわけです。ですから「ほかのソフトに差をつけたい」というソフトハウスさんにはVUを使いこなしていただくと（笑）

――つまり、腕を見せつけたい方にはそれなりのフィールドが用意されているといった感じでしょうか？

岡本：そうですね。じつはPS2の開発は、三段ロケットのようなものなんです。第1段階の基本的な部分だけでも、もちろんゲームは作れるんですが、2つあるVUを使いこなしていくことで、さらに第2段階、第3段階とできることの幅が広がります。もちろん後者ほど難しくはなりますが、この3段階をどこまで、どういうふうに使いこなしていくか、それが腕の見せどころなんです。PS2の開発をはじめたころは人間技じゃ扱えないほど難しかったのですが、「それじゃいくらなんでも」というので今の構造に落ち着きました。

――アセンブラを書けるプログラマーにはEEのウケがいいというか、ほくそ笑む方が多いみたいなんですが。

岡本：(笑) そうかもしれないですね。基本的にアセンブラを書ける年代の人間が周りに多いので、こういうハードを作ることに抵抗がないんですよ。とくにゲームのプログラマーはプロが多いですから、簡単な構造にすると怒られるというか「少々難しくても叩き甲斐のあるものを作ってくれ」みたいなお話しは聞きますね。

起動時のロゴも一新！

――現行PSでは電源投入後にSCEIのロゴが出ましたが、PS2ではどうなるのでしょうか。

岡本：デザインはまったく違いますが、ロゴは出ます。本体のデザインコンセプトが宇宙に浮かぶ地球ということなので、スペイシーな（宇宙っぽい）デモにしてあります。あと起動音も変わりますよ。

――DVD-Videoの再生機能をサポートするうえで、いちばん気になされた部分はありますか？

岡本：映画を楽しめる機能はぜひ用意したかったので、DVD-Videoには多くの方に楽しんでいただけるだけのタイトルがあるのか？　という点から検討しました。じつは結構、映画を作っている人たちの評判が良くないというか「デジタルメディアだからコピーされやすいんじゃないか」といった懸念があるようなんですよ。だから、心底嫌われているんだったらイヤだなぁ〜みたいな部分もあったわけで（苦笑）　結局それなりにソフトも出るようだし、なら「DVD-Videoをサポートしても問題ないだろう」ということになりました。

――国識別コードはPS2も準拠しているんでしょうか。

岡本：それを守らないとDVDの規格から外れてしまうので、きちんと準拠しています。日本で売られるPS2本体では国内向けのDVD-Videoソフトしか観れませんし、アメリカのPS2はアメリカのソフトのみ再生できるといった具合です。

PCカードはケーブルモデムと50Gバイトのストレージ？

――ケーブルモデム(イーサネット)接続によるビット配信構想について、岡本氏は次のように語ってくれた。「基本的に、ケーブルテレビ網を利用した高速な通信環境をベースに展開していく予定ですが、ケーブルモデムはPCカードインターフェイスに挿すことになるでしょう。その際、ダウンロードしたデータを記録するストレージ（注1）も必要になるわけですが、まだ見えてこないので何とも……。「50ギガバイトのハードディスクをi. LINK経由で接続する」といった報道もありましたが、ケーブルモデムとストレージ用のインターフェイスをコンポジット(複合)カードでつなぐ方法もあります。私はそれがいちばんスマートな形だと思っています。価格的には、2〜3年後なら50Gクラスのハードディスクを1万円台で売り出すことは可能だと思います。ストレージ容量も、DVDの10倍程度あればビット配信に十分対応できるでしょう」



電撃PlayStation2

〜キーパーソンが語るPS2の野望〜

（注1）データなどを格納（記録）できる装置のこと。ハードディスク、フロッピーディスクなどの記憶メディアがこれにあたる。

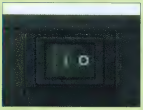
岡本氏インタビューでPS2の？（クエスチョン）が判明!!

今回のインタビューで明らかになった最新情報をもとに、PS2本体を徹底再検証！　岡本氏の発言と編集部の解説を交えて、詳しく紹介していくぞ。特に岡本氏の発言は要チェックだ!!

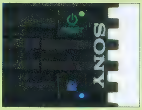
スイッチ&リセットボタン

「PS2の電源制御はDVDやLDプレイヤーに近い方式になっていて、背面のスイッチ(一次スイッチ)をオフにすることで完全に電源が遮断され、トレイのイジェクトも利かなくなります。ですから、普段は背面スイッチを入れっ放しにしておいても大丈夫です(スタンバイ状態)。あとは前面のリセットボタンが主電源スイッチとなり、電源が入っているときはリセットの役目を果たします」

つまり横置き時の上のボタンは、主電源の制御とリセットの2役をこなすスイッチというわけ。LDやDVDプレイヤーを所持している人にはお馴染みの方式。



◀背面のスイッチは、いつもONの状態で使う。



◀やはりパワースイッチとリセットを兼ねていた！

デュアルショック2

「デュアルショック2のアナログ化は、スタート・セレクトボタン以外のすべてを対応させました。既存のアナログ入力デバイスと違うのは、キーを押している「深さ」を見ているのではなく、押している「強さ」をアナログで見ています。つまり、軽く押すか強く押すかで微妙なキー入力を可能としています」

前号で予想したとおり、デュアルショック2のアナログ入力は感圧式のようだ。通常のデジタル入力もできるようにスイッチで切り換える方式は既存のデュアルショックと同じとのこと。



DVD

「ゲーム機としてDVD－ROMをサポートしているのとDVD-Videoが観れるのは切り離して考えていたんですよ。実は、9月13日の発表直前までDVD-Videoもサポートするか否か決断しかねていたんです。ただしMPEG2の再生機能があるので、DVD-Videoをサポートしたことによって高価になったということはありません」

DVD-Videoの決断がギリギリだったとは意外。

USB【ユー・エス・ビー】

「(USBポートが2つあるのは) USBは接続できる機器が非常に豊富です。ハブを使って複数接続する方法もありますが、標準で2つ接続できたほうが便利だと判断しました」

低速なインターフェイスだが、パソコンではスキャナーやプリンタ、デジカメ、コントローラなど、数多くの接続機器がある。キーボードやマウスなどが接続できる可能性も？

i.LINK【アイ・リンク】

「今のところ具体的な接続機器は言えませんが、PS2同士を接続して対戦する際に使うケーブルはi．LINK接続になると思います。ハブを使えば、数珠繋ぎにして2台以上のPS2に接続することもできますけどね（笑）」

現行PS用ソフトを動作させるとi．LINKは使えないというコメントもあった。



◀PS2と現行PSをi.LINKでつなぐことはできない。現行PS用の通信対戦対応ソフトも、残念ながらPS2では通信対戦は不可能だ。

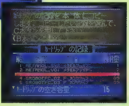
メモリーカード【8MB】

「現行PS用ソフトで、8MBのメモリーカードは使えません。外見こそ似ていますが、中身の構造が現行PS用とは違うので、PS2専用のメモリーカードとして使っていただくことになります。また、現行PS用メモリーカードから8MBのメモリーカードへのデータコピーは、今のところ検討中です」

未だに謎なのは、8MBのメモリをどうやって管理するかだ。現行PSとは違う方式だとか。



◀8MBもあると数百ブロックになるので、現在の管理方法では不便で使いにくくなる。いったいどんな方法でメモリ管理をするのだろう？

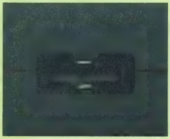


▶セガサターンの方式は、ブロック表示を数値化することで大量のブロック数でも比較的管理しやすい。PS2のメモリーカードもこの方式に近い？

AVマルチ出力

「この出力は、信号もコネクタの形状も現行PSとまったく同じですので、現行PS用の各種映像ケーブルがそのまま使えます。PS2特有の出力としては、パソコン用モニターに表示することも可能ですが、それはソフト側で対応していれば、ということになります」

当分は現在のテレビに接続して使うので、現行PS用のビデオ、S映像、RGBケーブルがそのまま使える。SやRGBケーブルを別途購入して使っている人はとくにありがたいハズだ。また、パソコン用モニターに表示できる出力を備えている点も興味深い。ソニー製のテレビと専用ケーブルで繋がる可能性も!?



▶現行PSの各種映像ケーブルが、そのままサックリ挿さる！　さすがにRF出力（コンバータ）はサポート外かな？

interview 2

佐伯雅司氏

SCEI コミュニケーションデザイン本部長

プロモーション活動には定評のあるSCEIが、PS2をどのようにアピールしていくのかも非常に興味深いトピックスだ。そのすべてを統括するSCEIの佐伯氏にお話をうかがった。



佐伯雅司氏 PROFILE

SCEIの宣伝・プロモーション戦略を担うキーパーソン。ソニー(株)時代には、「パスポートサイズ・ハンディカム」などの広告展開も担当。

PS2は"すべてを前世紀化する"商品 CMも歴史に残るものにしたい

お正月までは現行PSをメインに

——今後、PS2発売までのスケジュールはどうなるんでしょうか。来年2月に「PS2フェスティバル」を開催されるというのはうかがっているんですが、それまでの間というのは？

佐伯：PS2に関しては何もないね（笑） もちろん情報の補完作業とか細かいことはあるけど、SCEIとして大きく動くことはない。大きな動きといえば、9月13日の発表会以降、ライセンシーのソフトのプロモーションはSCEIの手を離れたわけだから、各社が独自にやることになる。たとえば11月にスクウェアさんが発表会をやるように、これから各社がせきを切ったようにタイトルを発表してくるから、今後はそういった情報が主役になるはずだよね。

年内は、現行PSの集大成的なソフトが、当社だけでも多いし、プラットフォーム全体としてみても未曾有の質と量でリリースされるという状況がある。……って、毎年年末が来るたびに言ってるけど（笑） そういう意味でSCEIとしては、それをがんばるしかないと思っている。大まかに、年内～お正月商戦ぐらいまでは、現行PSをいかに盛り上げるかということを中心に考えてますね。

——一般の新聞や雑誌の報道をみていると、解いていかなければならない誤解というのがある気がします。現行PSの発売当初は「これはゲーム機です。マルチメディア端末ではありません」とおっしゃっていて、すごくわかりやすかった。しかし今回、PS2の目指す「コンピュータエンタテインメント」という定義は若干わかりにくく感じます。

佐伯：うん、言葉自体がね。

——そのような誤解を解いていく作業というのは？

佐伯：それはもう、こういう機会にガンガン（笑） だから、最初のスケジュールに関する質問に対していえば、発表会とかイベントとか具体的なものはないけど、PS2という商品を語り続けていくことはしますよ、という答えになるかな。でも今回は、何が正しいかという定義がわからないぐらい、それ（PS2の定義、可能性）が広すぎるんだけれども。

——一方で、今後、現行のPSはどうなっちゃうんだろうと気にしているユーザーも多いと思うんですが、現行PSに関しては今後も？

佐伯：やっていくよ。その辺の戦略を具体的に提示するタイミングもいずれ来ると思う。

——TGS'99秋では、現行PSの「ミッドナイト・ブルー・バージョン」が参考出展されてましたが、たとえば、ああいった形で、本体の色や形を変えて発売したり、あるいは価格を下げたりといったことは？

佐伯：価格は、今のところいじる気はない。あれを参考出展したのは、現行PSの活性化の手段として、以前やった1,000万台記念バージョンのような手もあると考えていたから。反応を見たかったというところだね。

——たとえば、前々から噂されているPSの携帯機は？

佐伯：それはノーコメント（笑） だけど、現行PSとPS2を並行してやっていくというのは、うちの大方針だから安心してもらっていいと思う。

発売前に「いくぜ100万台」？

——今後のPS2のプロモーション展開に関しては、もうお考えですか？ 特にCMは気になるのですが……。

佐伯：まだ何もスタートしてないですね。ただ今回の場合は、とにかく難易度が高い。

というのは、発表後これだけテレビや雑誌で紹介されたことで、3月に100万台売れるだけの人たちには、すでに認知されているだろうから。そうなると今回の導入CMでは、いきなりさらに上の300万人に欲しいと思わせなきゃいけない。そういう意味では、今回のCMは難易度高いなって思ってる。現行PSの発売のときは「1、2、3」でよかったけど、今度はもう少し知恵つけなきゃね（笑）



～キーパーソンが語るPS2の野望～

——編集部では、まさか「1、2、3、4」じゃないか、なんて冗談言ってますが（笑）

佐伯：そのレベルだったら、俺の方が勝ってるよ（笑） 今考えてるのは、発売2日前に「いくぜ100万台」ってやるの（笑） まぁそれは冗談だけど、ひとつだけ言えるのは、PS2は久多良木が「すべてを前世紀化する」って言って作った商品なんで、歴史に残るCMにならなきゃまずいだろうな、という気はしている。ただ、プロモーションの実際のプランに関しては、絶対に事前には出さない。「こういうレベルでがんばる」ってことは言えるけど。

——プロモーションといえば、来年2月の「PS2フェスティバル」は、どんな内容になるのでしょう？ 「発売前に触ってみたい」というユーザーのニーズは大きいと思うのですが、開催場所や規模などは？

佐伯：具体的なことは、まだ決まっていない。ただ、本体発売まで約1カ月というスケジュールを考えると、東京でしか開催できないかもしれない。規模的には、最低50タイトルぐらいは確保したいと思ってます。すべてはまだ、これから決めるんだけど。

PS2で流通が変わる？

——PS2になることで、ゲームは変わっていくのでしょうか。たとえば、現行PSの時のような異業種の参入や新しいジャンルの開拓は、PS2でも？

佐伯：それはたぶん「コンピュータエンタテインメントとは何か」という話にもなってくるんだけど、僕が今見つけている答えは、"ゲームひとすじ"やってりゃいいのよってこと（笑） たとえば『パラッパ』や『バイオ』など、ジャンルの垣根を取り払うような動きは、現行PSからすでに始まっているけれども、それは"ゲームひとすじ"でやってたら自然とそうなってきただけのこと。クリエイターは作品を作る前に、「コンピュータエンタテインメントとは何か」なんて議論しないだろうし、ユーザーも知らないうちに楽しめればそれでいい。ただ、PS2では制作土俵の質と幅が広がって、クリエイターが考えたものがすべて実現できる環境になったわけだから、本当に"ソウゾウ力"の勝負になってくるだろうね。イメージすること（想像）とクリエイトすること（創造）の両方の意味でね。

——一方で、ライセンシーや流通、ユーザーにも、何かしら新しいアプローチをお考えだと思うんですが？

佐伯：多分、一番変わるのは流通だと思う。流通は、我々がPS2を出すというのとはまったく関係なく、今変革期にあるよね。食っていけるところといけないところの差が激しくなったり、あるいは新業態の出現とかいろんなものに見舞われて、本来変わらなければいけないタイミングにきている。だからPS2を出して、それをきっかけにという意味でも、一番変わるのは流通だと思う。

——8月には、ソニー(株)の直営家電店の一部がPS2を販売するという報道もありましたが？（注1）

佐伯：じつは、あれはまだ決まっていないこと。ソニーの流通、問屋としての機能を使うかどうかも、まだまったく決定していない。

——何かが変わるとしても、今まで以上にユーザーにとって便利な流通になるんですよね。

佐伯：うん。「目の高さはユーザーに置く」というSCEIの基本スタンスは、PSでもPS2でも変わらない。だからユーザーが不便になる流通改革というのはありえない。ただ、「インターネットで車を買う時代に、日本の小売業はこのままでいいのか？」っていう根本的な問題の方が大きい。我々は、それに対していち早く準備をしておきたいし、今後、それを具体的な方針として出たときに、いくつか現行PSとは変わっていることがあるかもしれない。それは今、構築中という感じかな。

——最後にお聞きしたいんですが、PS2のライバルとは何なんでしょうか？

佐伯：目指しているところが違うので、他の家庭用ゲーム機とは競合しないと思っている。強いて挙げるとすれば、3万円台で売られているすべてのものだろうね（笑）

（注1）8月26日付の日経新聞で報じられた。ソニー(株)系列の家電小売店の中から、デジタルエンタテインメントショップへと転換する店舗を募集。それを希望した店舗でPS2本体やソフトなどを販売していくという内容。

interview 3

ナムコ開発チーム





現行PSでは、常に最先端のソフトを提供し続けてきたナムコ。PS2でも、すでに2タイトルを発表している。その開発現場で実際にソフト制作に携わるクリエイターたちは、PS2をどう見ているのか、またどんなソフトを生み出そうとしているのか？　それぞれの視点から語ってもらった。

実在する街中を走っているような リアリティと爽快感を追求します

『新リッジレーサー（仮）』開発スタッフインタビュー



（株）ナムコ 新リッジレーサー（仮）開発スタッフ

開発スタッフを代表してインタビューさせていただいた、CS開発部の斎田栄一氏（写真左）と三小田晋久氏（写真右）。『新リッジレーサー（仮）』のコンセプトについて聞いてみたぞ。

PS2だから実現できた実在感

——『新リッジレーサー（仮）』（以下『新リッジ』）を拝見したときの第一印象なのですが、車やステージの街並みが今まで以上にリアルに描かれていますね。

斎田氏（プロデューサー、以下斎田）：そうですね。今までは表現できなかった奥行き感をPS2で出せるようになったので、そのへんに力を入れて開発しています。イメージとしては自分が街の中にいて、何度も街中を走り回れるといったゲームにしたいと思ってます。

——ということは、リアリティというより自分がその街中にいる、つまりゲームの中に存在しているという感じなのでしょうか？

三小田氏（企画担当、以下三小田）：コンセプトとして、仮想空間の中に自分が「本当に」いて車に乗っているという感覚を味わってもらいたい、というのが基本としてあります。

斎田：開発を始めた当時、グラフィック担当のスタッフと話し合ったのですが、リアリティという意味では現実世界にはかなわないので、それならゲームの中にプレイヤーを引き込もうと。そういう意味での仮想空間というかゲームの中で感じる車から視界や街並みのスケールにこだわろうという面はあります。

——先ほど「今まではできなかったこと」とおっしゃっていましたが、具体的に言うとどういった部分ですか？

斎田：大きく分けて2つあるんですが、1つは先ほどお話ししましたが奥行き表現ですね。今までは表示能力の関係で理想どおりの表現ができなかったわけですが、PS2では奥行き表現が格段に進歩して、見通しというか見晴らしが良くなったわけですね。距離感のスケールが段違いなんですよ。もう1つはエフェクト関係ですね。車底が地面にあたって火花が散ったりとか、ドリフト中にタイヤスモークが上がるといった部分です。PSでは、表示能力やリアルタイムな演算能力の関係で難しかったんですが、PS2ではクリアされたということで力を入れています。

三小田：あと、PSではスピード感をとるか、高度な描画をするための処理時間をとるかという二者択一的な苦しさがあったんですが、PS2ではどちらも欲張れる。1／60秒で描画してスピード感も出せるし、さらにリアルタイムに計算することでタイヤスモークや火花といった表現も可能になりましたね。単にキレイなだけでなく、車体の挙動に合わせてごく自然に描画ができるんです。

——ほかにPS2だからできそうなことはありますか？

斎田：サウンドRAMが4倍に増えたので、音楽もリアルになると思います。あとは画面分割による対戦も検討中です。どこまで1人プレイ時のクオリティを保てるかがカギでしょうね。

ファンの期待は裏切らない

——噂では、車を操作できる段階にあると聞いたのですが、やはりデュアルショック2のアナログボタンでアクセルの加減ができるのでしょうか。

斎田：ちょっとそれは……（笑）。まぁ正直に言うと、13日の発表会で初めて我々もデュアルショック2の存在を知ったんですよ（笑）　ですから今のところは検討課題です。もちろん標準装備なので、対応しないわけにはいかないと思いますが、具体的にどう使うのかという部分は未定ですね。なにしろ、触ったことがないので（笑）

——話題は変わりますが、『新リッジ』では新レースクィーンとして深水藍（ふかみあい）という新キャラを起用されましたが、狙いみたいなものがあるのでしょうか。

三小田：ハードが新しくなったということで心機一転、新しいキャラクターを作ろうという……そんな感じです。また、永瀬麗子も登場させるかどうかについては、まだ決まっていません。

——では最後に読者へメッセージをお願いします。

三小田：スピード感があって爽快で……という『リッジ』らしい部分は裏切らないゲームに仕上げたいと思います。

斎田：今できる限りの努力をします！　やはり、走っていて楽しい……そんなゲームにしたいですね。

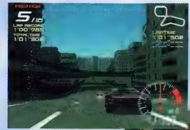
——本日は、ありがとうございました。

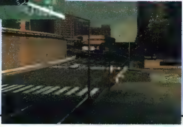
新リッジレーサー（仮）

●ナムコ ●RCG
●発売日未定 ●価格未定

新次元RCG、PS2で誕生!!

現行PSの本体と同時に発売され、ハードの普及に多大なる貢献を果たした『リッジレーサー』。その「ゲームはエンタテインメントであるべき」というコンセプトは見事に当たり、実車では得られないスピード感と遊びやすさは多くのユーザーに支持された。そのシリーズ最新作がいよいよPS2で登場！　今回はある1つの架空の街を舞台に、熱いレースが展開される。オリジナル要素については「ゲームモードに関してはまだ未定で、車種については必要であればなるべく多く用意したいと思っています（三小田氏）」とのこと。また、気になる発売日は「なるべく早く発売したい（斎田氏）」とのことなので、本体同時発売もありえるかも？





▲▶今までとは段違いのリアリティをもった背景のグラフィック。また、効果音についてもPS2の同時発音数の多さを生かして、リアルな環境音を再現するという。それに新しいおもしろさも加わり、『新リッジ』は新次元RCGへと進化する！

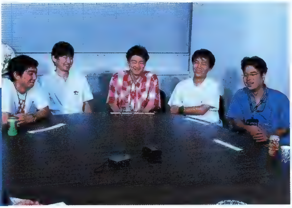


新レースクィーン誕生！

『新リッジ』では、おなじみの永瀬麗子に代わって、深水藍（ふかみあい）という新キャラが登場する！　彼女はゲーム中にさまざまな形で、プレイヤーの前に登場するらしいぞ。

PS2版『鉄拳TT』は単なる移殖では終わりません

『鉄拳 TAG TOURNAMENT (仮)』開発スタッフインタビュー



(株)ナムコ
鉄拳 TAG TOURNAMENT(仮) 開発チーム

今回インタビューに答えていただいた、PS2版『鉄拳TT』の開発を担当するVS開発部のみなさん。写真左から、依田真一郎氏、中村大三郎氏、南[illegible]氏、原田勝弘氏、木元昌洋氏。最初は口が重かったスタッフのみなさんだが、話すにつれ本音もポロ〜と……。新しいハードで未知の可能性にチャレンジする毎日は、楽しそうだけど大変?

PS2はケタ違いのハード

――PS2という新しいハードに実際に触れてみて、印象はどうでしょうか。

南氏(メインプログラム担当、以下南)：業務用『鉄拳TAG TO URNAMENT（以下鉄拳TT)』の開発を担当して、PS2版の移植にも関わっているのですが、できることがケタ違いというか、仕上がってくるグラフィックのクオリティがどんどん上がっていくのに驚きました。

――実際に開発をなさる立場から見て、PS2は扱いやすいハードなのでしょうか？　ドリームキャストは、開発しやすいハードだとよく聞くのですが。

南：開発しやすいというか、できることがたくさんありすぎて、まだ完全に使いこなせていないというのが正直なところです。ハードとしてのパフォーマンスがすばらしすぎてとまどっているというか……。

中村氏(CGプログラム担当、以下中村)：PS2の第一印象は、スゴイな〜って(笑)「具体的に」と聞かれても、今さらポリゴン数で話はしたくないんですが、やはり出せる数はケタ違い。あと、CPU（エモーション・エンジン）の計算速度がものすごいんですよ。ポリゴンなどの描画能力とは違う面での演算速度の速さに驚きましたね。現行PSと比べてCPUパワーに余裕があるんです。ソフトの企画にもよりますが、ほとんどのことはできるんじゃないかなと。あとは、どうバランスをとるか……というか、PS2のポテンシャルを限界まで引き出すには開発期間や人数がついてこないんですよ。それぐらい、底の見えないハードですね。

依田氏(グラフィック・ムービー担当、以下依田)：グラフィックをやっている立場から見たPS2の特徴は、今までワークステーションなどで使っていたCGムービーの技術がかなりのレベルで生かせるということ。よく、CGムービーみたいなグラフィックでゲームができると表現されますが、それに近い感覚ですね。アレもコレもできてしまうので、ゲームとして本当に必要な映像効果を選択するのが大変です。

原田氏（ゲームデザイン担当、以下原田）：きちっと計算できるから、ウソがつけないハードですね。顔の表情や手足の動きなどの細かいところでも、少しでも手抜きするとすぐバレちゃいますね。

『キャリバー』はいい刺激に

――PS2版の『鉄拳TT』の開発は、いつごろから始められたのでしょうか。

木元氏(VS開発部主任、以下木元)：う〜ん、言ってもいいのかなあ(笑)　本格的に始動したのは発表会（3月2日）の1カ月前あたり。つまり、業務用の『鉄拳TT』が出たころでしょうか。もともと現行のPSでは移殖が不可能だとわかっていたので、次に出る何らかのハードで……という考えはありました。

――第一弾ソフトがオリジナルの『鉄拳4』ではなく、移殖作の『鉄拳TT』になった理由は？

原田：業務用『鉄拳TT』を開発する時点で、業務用を含めてPS2版『4』という構想は消えてしまったんですよ。PS2版の開発時期と業務用の開発時期が、一部重なったことも大きいかもしれませんね。今現在も、PS2版『鉄拳TT』を開発しながら『4』も作っている、ということはまったくありません。

――DC版『ソウルキャリバー』の完成度の高さを見ると、ユーザーとしてはそれ以上のものをPS2版『鉄拳TT』には期待してしまうんですが、そのへんは意識されていますか？

木元：実は、SCEIの久多良木社長からもハッパかけられているんですよ(笑)

原田：DC版『ソウルキャリバー』は、いい意味で刺激になっていますよ。ユーザーのみなさんとしては、DC以上のクオリティを期待するのは当然だと思いますし。

――実際にDCと比較しても、PS2は優れている？

中村：DCを実際に触ったわけではないので……う〜ん、どうなんでしょう(笑)。ただスペックの差が、そのまま映像などのクオリティの差として出るかというと……難しいところでしょうね。

――『鉄拳TT』の開発で、重要視されている部分は？

原田：CPUの計算やグラフィックスの描画にどれだけのバランス配分を持たせるかですね。どちらかに偏るとゲーム性が崩れると思いますので。

南：あとは4人分のデータをメモリに詰め込む作業でしょうかね。タッチの時に読み込んでいいのなら現行PSでもできますから、そのあたりには注意しています。

――『鉄拳TT』移殖への意気込みや、DPS読者へのメッセージをお願いします。

依田：やりたいことはいろいろあるので、入るだけ入れたいとは思っています。やりたいことっていうのは、お楽しみということで(笑)

木元：プラクティスを充実させたいですね。あとはマニア度を下げるというか、初心者にも遊んでもらえるような初歩から学べる表現をしていきたい。

南：映像的な部分では、誰が見ても「オォ！」と驚くクオリティにはしたいなぁと思っています。

原田：ユーザーのみなさんはすごい映像を見たいでしょうし、期待されると思うんですよ。そういった期待に応えられるような映像のすごさや美しさを見せたいでね。もちろん、映像だけじゃなくて楽しさ、ゲーム性も作り込んでいきますので期待していてください。

中村：TGSバージョンで、ステージの葉っぱが揺れるのを気付いてくれない人が多かったんですけど(笑)、そういった細かい部分も凝った「さすがはPS2」というゲームにはしたいですね。

――本日は、どうもありがとうございました

電撃PlayStation2 ～キーパーソンが語るPS2の野望～

鉄拳 TAG TOURNAMENT(仮)

●ナムコ　●FTG
●発売日未定　●価格未定

大人気FTGシリーズ最新作

現在もアーケードで好評稼働中の、大人気FTGの移殖作。新たに2対2のタッグ制を導入し、『1』〜『3』のすべてのキャラが登場するなど、お楽しみ要素満載のタイトルになっているぞ。今回のPS2版では、開発中ながらすでに業務用を上回るクオリティを見せている。気になるPS2版オリジナル要素については「前作で好評を得たエンディングの各キャラごとのCGムービーですが、今回はキャラが最低32人はいますからね……まずいですね(笑)　入るかな？　オリジナル要素の詳細については、まだまだ秘密ということで(木元氏)」とのこと。また、発売日については「まだ未定です(同)」とのことだけど、早期の発売を期待したいよね。



◀髪の毛の表現や顔の表情など、細かいところにも注目！　各キャラのモデリングも、業務用以上の美しさになっている。



▶風間準の当て身投げがさく裂！　FTGの命ともいえる技のアクションが、じつにリアルかつ自然に再現されている。そのモーションのなめらかさは、業務用以上だ！

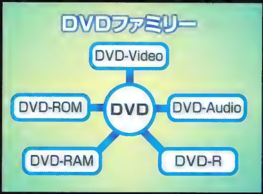


▲業務用に登場した、すべてのキャラと技は当然完全移植。そして、対戦中の読み込みは一切なし！　完成度10%そこそこの現時点でこのデキなのだから、オリジナル要素も含めた今後の続報を見逃すな!!

WHAT'S DVD!?
～DVDってどんなメディア!?～

PS2でサポートされたDVD。誰でも何となく想像するのは「CDよりも記録容量が大きいらしい」とか「とりあえず高画質？」みたいな漠然としたイメージに違いない。これでも間違ってはいないけど、もうちょっとDVDについて詳しくなってみない？　ということで、他のメディアと比較してDVDの特長や魅力に迫ってみるぞ。まずDVDって何の略なのだろう？　もともとは「Digital Versatile Disc」とか、「Digital Video Disc」とかいう意味で、これはどちらも間違いではない。しかし現在では、DVDは固有名詞であり、略語ではないとされているので、誰かに聞かれたら「略語じゃなくてDVDはDVDだよ」と答えてやると通かも。

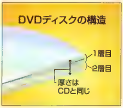
次にDVDメディアの種類。DVDは、基本フォーマットに基づいて各メディア向けにいろんな種類がある。右のイラストに主なDVDメディアを挙げてみたけど、大まかに映像用途向けとして「DVD-Video」、オーディオ用途に「DVD-Audio」、コンピュータの記録媒体として「DVD-ROM」「DVD-RAM」「DVD-R（レコーダブル：一度だけ記録可能）、RW(リライタブル：追記ができる）といった種類がある。PS2では、DVD-ROMとDVD-Videoがサポートされているので、この2つを中心に「DVDならでは」という部分をピックアップしてみよう。



データを大量に記録できる

DVDは大容量メディア……。言わずと知れたDVDの特長だけど、具体的にどれくらいの記録容量があるか知っているかな？　CDと同じ12cmサイズのディスクに、片面1層で4.7Gバイト、2層で8.5Gバイト、両面を使えばそれぞれ倍のデータを記録できるのだ。CD−ROMと比較すると、片面1層で約7倍強、2層で約13倍のデータが入ってしまう！　このように、DVDは記録面を2層構造にすることで、片面の記録容量を2倍近くまで増やせるマジックを持っているのだ。

片面2層で約4時間の映像、8.5Gバイトのデータが記録できる



▶わかりやすくするため、実際の2層構造とは少し変えている。1層目の記録層を半透明にすることで2層目が読めるのだ。

MPEG2圧縮で高画質

DVD-Videoの画質が良いと言われるのは記録容量が大きくなっただけでなく、MPEG2という高画質な動画圧縮方式を採用しているからだ。ビデオCD(MPEG1)と比較して大きく異なる点は、データレートが約10倍もあり、映像の動きに対応してデータサイズを変えられる「可変ビットレート」のサポート。縦横それぞれ2倍の解像度を持たせることで高画質化を実現しているのだ。

早わかり！ビデオディスク一覧表

メディア	記録方式	データレート	画質・解像度
Video CD	MPEG1	約1500Kビット/秒 固定ビットレート	352×240 ピクセル
レーザーディスク LD	アナログビデオ 変調記録方式	―――	水平解像度400本以上 TVとほぼ同じ画質
DVD-Video	MPEG2	約4M～15Mビット/秒 可変ビットレート	352×240ピクセル 次世代TVにも対応

データを大量に記録できる

DVD-Videoでは、DD(ドルビー・デジタル)とDTS(デジタル・シアター・システム)という2つのデジタルサラウンドを標準サポートしている。画質だけじゃなくて音にもこだわりがあるのだ。これらの音声は、デジタル(ほとんどは光)出力されていて、専用のアンプに接続することで映画館さながらの立体音響を満喫できる。PS2にも背面に光出力があるので、アンプとそれ相応のスピーカーを揃えればDDやDTS再生が楽しめる。もちろんCDオーディオも聴けるぞ！

これからはデジタルオーディオの時代！



▶PS2にも付いている光出力。MDとつないでデジタル録音もできる。

特殊再生・機能が豊富！

DVD-Videoは画質や音質が良くなっただけでなく、ちょっと気の利いた機能が搭載されている。たとえば、8カ国語の音声（吹き替え）や32カ国語の字幕サポート、最大9つのマルチアングル、いつでもキャプターサーチや各種設定画面が呼び出せるといった、LDやビデオデッキにはない機能が満載。

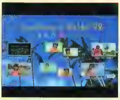
多国語サポート



セリフ(音声)と字幕を自由自在に設定できるぞ！

◀日本語音声で字幕を英語で……という設定も可能。

いつでも呼び出せるメニュー画面

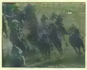


◀環境設定やチャプターサーチができる画面は、いつでも呼び出せて便利。

マルチアングル



違う角度で鑑賞



▲▶違うアングルに切り替える機能もあるぞ。

PS2でDVD-Videoを使うとこんなことができる！

PS2でのDVDというメディアの扱いは、CD−ROM2～3枚では入りきらない大量のデータをDVD−ROMに収め[illegible]だ。ムービーはMPEG2で、DVD-Videoと同品質の再生ができるだろう。[illegible]DVD-Video[illegible]オの映像と字幕表示・マルチアングルを使って『やるドラ』を作るとか、先日発表された2001年発売予定の外付[illegible]TV[illegible]組を録画できる……といったとんでもない技も考えられなくない!?ほんと、[illegible]

さらにインタラクティブな『やるドラ』



▲映像にインタラクティブ性を持たせた『やるドラ』シリーズはDVDにピッタリ!?

外付けストレージに録画？



▲2001年をメドに、50Gバイトのストレージが発売されるかも。もしかして録画できる？

※記事中で紹介している「メニュー画面」は、『フジテレビ ビジュアルクイーン・オブ・ザ・イヤー'99～吉井怜～』（詳細は次ページにあり）のものです。また「マルチアングル」の画面は、『中央競馬G1レース総集編1998』（発売中／¥3,800／ポニーキャニオン）のものです。



DVD-Videoには魅力的なタイトルがいっぱい!!

電撃PlayStation2
～WHAT'S DVD!?～

では、DVD-Videoにはどんなタイトルがあるかチラっと探ってみよう。まだ気が早いかもしれないけど、PS2が発売される前にチェックしておいて損はないハズだよね？　すでに、DVD-Videoは3千を越すタイトルが発売され、DVDデッキが発売された当時「魅力的なタイトルが少ない」と酷評されたことなどなんのその！よ～く探してみると「おっ！　これは観てみたい！」と思わせる作品が意外に多く見つかるハズだ。それでは今現在、DPS編集部がオススメするDVD-Videoタイトルを紹介していくぞ！

映画

総タイトル数
'99年9月末
約1,200本

映画は、洋画・邦画ともにチョット古めのタイトルがLDやVHSよりも安い価格で発売される傾向がある。新作映画は、なかなかリリースされないので残念だけど、徐々にリリースタイミングが早まっているので、将来的に期待が持てるぞ。



編集部オススメの一本
アルマゲドン
●発売中　¥4,700

アニメ

総タイトル数
'99年9月末
約560本

DVDデッキが登場した当時はソフトタイトルが少なく、アニメファンには少々ウケが悪かった。しかし、今年あたりからソフトタイトルも急速に増え、TVや映画作品のリリースが早く、今や目を離せないジャンルのひとつとなっている。



編集部オススメの一本
●10月22日発売　¥7,500

その他

総タイトル数
'99年9月末
約1,400本

その他のジャンルとしては、音楽・スポーツ・趣味・教養ものがあり、総じて「趣味」の部類に入るタイトルがほとんど。それゆえ、爆発的ヒットを飛ばすような作品は滅多にないが、映画やアニメ以外の趣味を持っている人はチェックしておこう！



編集部オススメの一本
●発売中　¥3,900

気分はすでに3月4日!? 発売タイトルのチェック方法いろいろ！

「自分でDVDのソフトタイトルを調べたい！」という気の早いアナタ！　お任せください。DPSが簡単なタイトルチェック法を教えちゃいましょう。一応、ビデオ雑誌でチェックするのがスタンダードだけど、ビデオショップなどに置いてある各社のパンフレットをかき集めるのも確実な情報入手法だ。なんてったってタダだからね！

ビデオショップでパンフ集め

DVDやLDを扱っているショップであれば、ソフト会社が販促用に作ったソフト紹介用のパンフレットが置いてあるので、これを集めるのが確実だぞ。



◀作品の紹介も載っていてお得だよ。

DVD情報サイトへアクセス

インターネット接続できる環境を持っている人は、ネット上で情報収集することもできる。下記URLのサイトは要チェック！
URL：http://www.dvd.ne.jp/



◀DVD専門サイト。ソフト検索ができる。

ツルでもハマる 極楽DVDライフ

犬（ライター）：どうします？　奥さん。PS2にDVD-Videoの再生機能が付いちゃっても～。
魔（DPSどのボス）：ゲーム機としてもスゴイんだけど、DVD-Videoまで観れるのは反則だよね。オレのDVD専用デッキがかわいそう。
犬：そうねぇ。こんな考え方もできると思うんだけど、PS2はゲーム機として購入して「DVDも観れちゃうからお得」というのはオレたちみたいなゲーム好きが想像するパターンだよね。逆にDVDデッキが欲しくて「安いDVDデッキとして買ったらゲームもできちゃってビックリ」というパターンもあるんじゃないかな。京都のイルカさんは吹っ飛んだよね(苦笑)
魔：あと、家電メーカーの反応も複雑……。
す（担当編集）：わたしなんか、DVD-Videoの情報集めまくっていますよ。探してみたら意外に「おぉ！」っちゅータイトルが多くて困っちゃう(笑)
犬：あぁ～、あっちね(笑)
魔：オレのDVDデッキはエロ専用だしね。
す：そうそう。「アルマゲドン」最高！
魔：エロだからねぇ。キミも。85%は(笑)
犬：さっきね、吉井怜のDVDパッケージに油性マジックで「(す)」って書いてましたよ！
魔：ハゲだから。そういう欲は強いよね(笑)
す：あんたら最低やぁ！　皆さん嘘ですよ～。選んだのは認めるけどガメてません。えぇ！
犬：ちょっとフザけすぎたけど、観たいビデオがDVDで出たら我慢できない気持ちはわかる。
魔：そうね。というか、なんでアニメの推薦タイトルが「ナデシコ」かなぁ？
犬：えぇ、作戦大成功ッス！
魔：カミングアウトしすぎ（笑）
犬：オレはDVDデッキ持ってるから、買ったら即観るよ。PS2が出たら、DVDデッキとしての性能もチェックしてみたいですね。
す：でもですね、私みたいにPS2を買ってDVDビデオを観ようと思っている人にとっては気が遠くなりますよ。3月4日は。
魔：思うんだけど、3月4日以降にリリースされるDVDタイトルが異様に増える気がしない？
犬：うん、十分ありえる。でも、その前に欲しいタイトルが多くて困っちゃよ。「逮捕しちゃうぞ The MOVIE」とか「サイレントメビウス」のBOXとか。洋画だったら「スターシップトゥルーパーズ」あたり。
す：「エネミーオブアメリカ」もいいですねぇ。まあ「カードキャプターさくら」とかは売れそうですよね。あと「魔法使いTai」とか。
魔：「エマニエル夫人」と「O嬢の物語」はもう持ってる。オレ。あとは18禁多数。
す：フッフゥ～。わたしの中では決まっていますよ。えーとね、優香ちゃんとか、フカキョンとか。あ、カナ●ンもいいなぁ♪
犬：うぅ、負けてたまるかぁ！　これは「○△○□×」の予約券だぜ～ぃ！　ジャーン！
魔：コレが正しいバカな大人の姿だろう(笑)

つまり
ソフトだけ買え！
ってことですか？（笑）

電撃PlayStation独占イラスト&ポエムで贈る『ときめき2』特集

ときめきのフォトグラフ

～Remember…the heart beat fast back then～

一文字茜と白雪美帆のイラスト&
ポエムを楽しみつつ、新情報もバッチリ。
ページのすみずみまでも見逃すな!



●コナミ●SLG●11月25日発売●¥6,800(CD 5 枚組)、※限定版¥9,800●MC(3～15ブロック)、PS(15ブロック)

陽ノ下光
麻生華澄
水無月琴子
寿美幸
一文字茜
白雪美帆
赤井ほむら
八重花桜梨
佐倉楓子
伊集院メイ

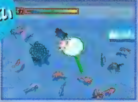


ボクのバイト先は定食屋

今度は何種類遊べるかな?
ミニゲームの一部が判明

縁日や体育祭など、高校生活の合間にプレイすることになるのがミニゲーム。『ときめき2』でもこのパターンは変わらないみたいだぞ。紹介するのは前作から引き続き登場のミニゲームだけど、もちろん新しいものも多数用意されているはずだ。いい結果を出すと女の子の好感度もアップするぞ。

金魚すくい



100m走

▼○⊗をひたすら連打の100m走。運動値で勝負!

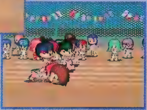


◀縁日でおなじみの金魚すくい。網の耐久力が表示されている点に注目だ。

二人三脚



◀▼キャラのかけ声に合わせてL1R1を交互に押す。タイミングが合わないと転んでしまうのだ。光以外もパートナーになるが……。



★麻生華澄さんと100問100答　●Q.運転していて何が一番楽しいですか?(埼玉県・多田幸信さん)

A. 私ってあんまり運転うまくないから、走り屋さん?っていうのかしら……そういう人の楽しみ方とは違うと思うんだけど……。運転してると、こう……落ち着いてこない?　私はそうなんだけどな……。



忙しいったらないよ!



よし! お掃除終り。
次はお買い物行って…
お兄ちゃんのごはんつくって…
バイト行って…
勉強は…いいや。
は〜、いつまでこんな生活続けなきゃいけないのかな。
お父さん、お母さん早く帰ってきてよ〜。
お兄ちゃんは役にたたないし…
ボクだってもう高校生なんだから、
遊びにだって行きたいんだからね!
………
決めた! 日曜日は遊びにいっちゃお!
よ〜し、そうと決まれば早くすませちゃおっと。
でも、ひとりで遊びに行ってもつまんないよね…
明日学校で誘ってみようかな?
このまえ勉強教えてくれたあの人でも…

こう見えても けっこう苦労人なんです

両親は旅行から帰ってこず、兄も無職。そのため家事全般＋バイトで家計を支えているという、かなり家庭運が悪い女の子だったりする。特徴のある髪型、家事が得意、おまけに1人称が「ボク」と、人気を集める要素は高いと見た。ところでOPムービーなど、赤井ほむらと一緒のシーンが目立つけど、仲がいいのかな?

Profile
●誕生日：9月10日
●星座：乙女座
●血液型：O型
●身長：159cm
●体重：46Kg
●趣味：お菓子作り、カラオケ ウインドウショッピング
●好きな物：兄、学校
●嫌いな物：兄、軟派な人
●特技：家事全般
●所属部：無所属

ときめきのフォトグラフ No.5

一文字 茜

いちもんじ あかね

Akane Ichimonji

運命の出会いを素敵に演出
初登場シーン紹介

このゲームでは高校に入学した時点では、まだほとんどの女の子とは面識がない。高校生活を送りながら、経験を積むに従っていろいろな女の子と出会うのだ。ここでは、そんな出会いのシーンを一挙に公開。ただし女の子によっては部活で知り合うこともあるぞ。

陽ノ下光



◀偶然にぶつかる、まさにキングオブ出会いのシーン。ヒロインなので当然最初に登場。

水無月琴子



▲下校のとき、会うなり感想をぶつけられる。ムッ、失礼な。

寿美幸



▲この子もぶつかる出会い。トラックにだけど。

一文字茜



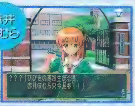
▶予習中、いつの間にか勉強を教えることに。

白雪美帆



▲廊下でぶつかってしまうのだが、この後の彼女の反応が◯。

赤井ほむら



▶遅刻寸前の主人公の前に、突然現れる赤井ほむら！おかげで遅刻するハメに…。

八重花桜梨



▲屋上で見知らぬ女の子に声をかけるが、反応がそっけない…。

麻生華澄



◀華澄は教育実習生であることが判明。その後教師に？

佐倉楓子



▶急いでいる彼女とこれまたぶつかってしまう。ついでに野球部に誘われちゃいます。

伊集院メイ



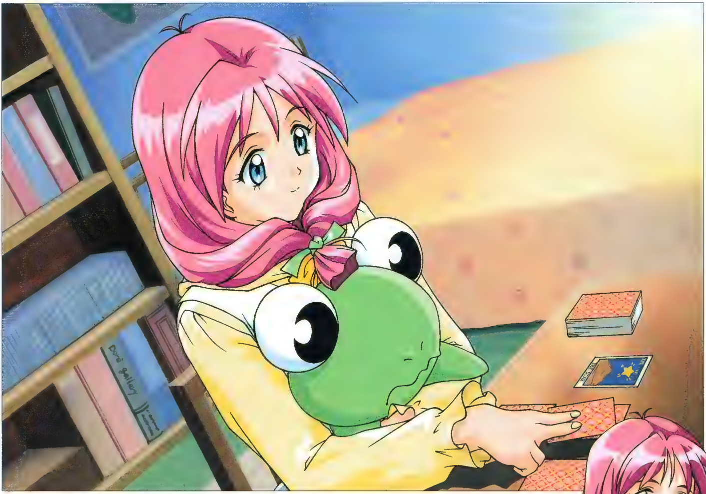
◀入学式に派手な登場をするメイ。知らんぷりして通りすぎようとする主人公だが……。



アジサイさん、今日も綺麗ですね

★陽ノ下光さんと100問100答　●Q．陸上でいちばん得意な種目は何ですか？（岩手県・山口公太さん）

A. キミは何だと思う？　……正解は短距離走だよ。じつはわたし、専門は100メートル走なんだ。専門じゃないんだけど、走り幅跳びと走り高跳びも好きだよ。



あの人と私の運命は……？

ケロちゃん。
今日、あの人に会えたんですよ。
だれ？　ってあの人ですよ。
いつもお話ししてるでしょ？
そう、いつも占いに出てくるあの人です。
あなたも会ってみたいですか？
うふふふ…
あわてなくてもすぐに会えますよ。
どうしてって？
そんな気がするんです。
きっとケロちゃんも仲良しになれますよ。
だってあの人は…

ときめきのフォトグラフ No.6

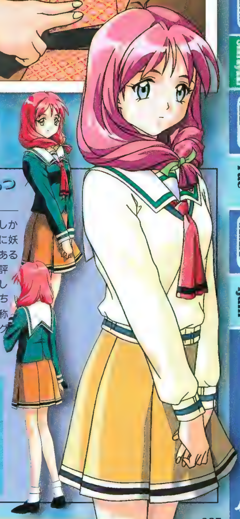
白雪　美帆 しらゆき　みほ

Miho Shirayuki

おとなしそうな少女がもつすごい特技とは⁉

ロマンティストで空想好き。しかしそれが高じて、何もない場所に妖精がいるかのように話すことがあるらしい。趣味の占いは当たると評判なだけに、本当に見えてたりして……なんて気にもなるよね。ちなみに「ケロちゃん」の正式名称は「ケロケロでべそちゃん」。「グレイちゃん」がお気に入りの寿美幸とグッズ談義に花が咲く？

●誕生日：2月24日　●星座：魚座
●血液型：B型
●身長：156cm　●体重：41Kg
●趣味：アンティーク人形収集
　絵本収集、占い全般
●好きな物：かわいい物
　ケロケロでべそちゃんグッズ
●嫌いな物：うるさい物、ケバケバしい物
●特技：自分のペースに巻き込む
　現実逃避
●所属部：演劇部



『ときめき2』のHPを見よう

コナミでは『ときめき2』のHPを開設。開発者のコメントや新情報も随時掲載されるので、インターネットが楽しめる環境があるなら即アクセス！　アドレスは［http://www.konami.co.jp/］。



★麻生華澄さんと100問100答　●Q．大学生活では何に力を入れていますか？（東京都・20H I Tさん）

A. 国語の先生を目指してるから、国文学は特にがんばっているわ。あと、大学に入ってから免許を取ったんだけど、がんばったというか、苦労したわね。路上講習でアクセルとブレーキを間違えちゃったり、たくさん失敗談があって困っちゃうんだけど……。

陽ノ下光 / 麻生華澄 / 水無月琴子 / 寿美幸 / 一文字茜 / 白雪美帆 / 赤井ほむら / 八重花桜梨 / 佐倉楓子 / 伊集院メイ

聞くまでもない？ まあ、そう言わずに
ゲームの流れを確認してみよう

ゲームの流れといっても、基本的な部分は前作と変わらない。EVS設定と幼年期のプレイが追加されただけと思えばいいだろう。ちなみにメモリーカードの容量の関係上、EVSを設定できる女の子はひとりだけなのだ。

プレイヤー設定orデータロード

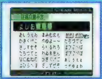
『ときめき2』でプレイヤーが設定するのは、自分の名前、誕生日、血液型だけでOK。あだ名は特定の女の子が勝手に決めるので、自分では入力しないのだ。5枚組でもCDの入れ替えはほとんどないぞ。



◀自分の誕生日に仲のいい女の子からプレゼントが。

EVS設定

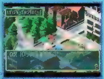
自分の名前を女の子にしゃべらせたいならEVS設定。しゃべってもらいたい子を選び、女の子に応じて名字か名前の読み方を入力しよう。



▶セーブは11ブロック必要。ゲーム中の変更可

幼年期

高校生活の前に、小学2年生の1週間を体験。幼なじみの光、華澄以外の女の子も登場し、ここでの出来事が高校生活で思い出となる。

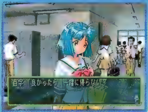


▶RPG風に町内を歩き、いろんな人と話そう

高校生活



幼年期が終わればいよいよ高校生活スタート。基本的には日曜夜に平日コマンドを選択、月～土に実行され、日曜と祭日に休日コマンドを選択。これを繰り返すのだ。この合間に学校行事、平日のランダムイベントなどが発生する。ここでの目的は自身の能力アップ、そしてお目当ての女の子へのアプローチ！



▶平日には下校する女の子と会うことも。声をかけるかどうかはキミ自身が決める！

◀長所を伸ばす育て方もよし、平均的に能力アップもよし。

休日と平日のちがいは？

平日は基本的に選択したコマンドが実行されるだけ。休日はデートに関するコマンドが選択できるほか、能力も上げやすいぞ。



▶デートの予定を取りつけるのも休日のみ。それだけに、たまの休みは有効に使おう。

そして卒業式にキミは…

3年目の3月になれば高校生活は終了。めでたく卒業、といえるかどうかは、その後女の子から時計台に呼び出されるかどうかにかかっている!!



女の子の進路も判明

◀女の子の卒業後の進路はエンディングロールで見られるのだ。何種類あるのか？

女の子にアプローチをかけるチャンス！
盛りだくさんな季節ごとの行事

特定の時期になると発生する行事イベントは、ほとんどの場合、女の子と一緒に行動するなど、仲良くする絶好の機会になる。高校生活ならではの学校行事も満載！



▲メイが後輩として登場するため、2年目以降に参加するようだ

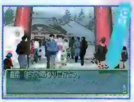


▲クラブに入っていると、8月の中旬に行なわれるぞ。



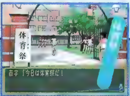
◀くっ、義理とは無念……。来年こそ目指せ、本命！

高校生活を楽しもう!!



▲正月といえば初詣。もちろん女の子と一緒に出かけたいよね

▼いろんな種目があるけど、どれも運動値の高さが結果を左右するぞ

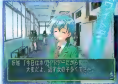


▼前作では旅行先は3種類から選べた。今回はどこに行けるのか？



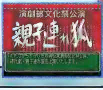


▲自由行動は女の子と行動可能。今回もやっぱり動物が襲ってくるの？



▲伊集院のかわりに匠の自慢を聞くのか～

▼『ときめき2』の演劇はポリゴンで展開する。





▲文化部の数だけ出し物があるってわけ。

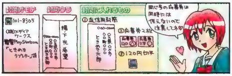
新情報 女の子（華澄先生以外）の
所属部はココ!!

登場人物のプロフィールのうち、新たに所属部が判明したので紹介しよう。前作とちがい、ランダムで所属部が変化するコはいなくなったようだね。気になるのは陸上部、茶道部、生徒会、剣道部。新たな部活か!?

名前	所属部	名前	所属部
陽ノ下光	陸上部	八重花桜梨	無所属
水無月琴子	茶道部	佐倉楓子	野球部
寿美幸	テニス部	伊集院メイ	電脳部
一文字茜	無所属	麻生華澄	――
白雪美帆	演劇部	坂城匠	無所属
赤井ほむら	生徒会	穂刈純一郎	剣道部

DPS独占 ときめきラブレター

「ときめき2」の女の子たちから手紙が欲しい人は、封筒に手紙が欲しい女の子の名前を書いて、応募券（2枚1組）、返信用封筒、120円切手を同封して送ろう。ただし、同じ号の応募券は同時に使えないぞ。また、応募1通でもらえる手紙は1通だけなのだ。



すべての応募のあて先は…
〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation「ときめき2 ○○」係

ときめきラブレター
応募券
DPS vol.121

ときめきラブレター
応募券
DPS vol.121


PlayStation
愛と冒険は、女子高から始まる!!
ドキドキ
ワクワク
ハイスクール
いっしょに戦ってね♥
あかほりさとるproduce
ハイスクール
ブリッツ
オブ
カードバトルアドベンチャー
★プレイステーション版
11月25日発売予定 予価5,800円(税別)
★トレーディング・カードゲーム
好評発売中
クラス・パック(カード45枚+ルールブック+グレードチップ1枚)定価1,300円(税別)
ブースター・パック(カード14枚)定価400円(税別)
発行:メディアワークス 発売:角川書店
電撃G's文庫「ハイスクール・オブ・ブリッツ」 ①好評発売中 ②10月10日発売予定
「ハイスクール・オブ・ブリッツ サウンドトラック」 11月17日発売予定
発売:ポニーキャニオン サイトロンレーベル
豪華イラストレーターが描き下ろし!
臣士れい・門井亜矢・ことぶきつかさ・すぎやま現象・たくま朋正・ひかゆ・山本和枝・吉崎観音
MEDIAWORKS 発売:(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポート TEL.052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 あかほりさとる事務所/Media Works Inc. イラスト/すぎやま現象
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

イラスト：広瀬総士　マップ　：樹里祐二

What`s Network R.P.G?

ネットワークRPGは、郵便を使って遊ぶRPGのこと。
ホビー・データは、このネットワークRPGを9年間作り続けてきた会社。だから、初心者でも安心して楽しめる工夫がいっぱいだ！

1 全国から数千人の参加者が！だから出会いも無数に待っている！

ネットワークRPGは郵便を使った特別な機材もいらないゲーム。
郵便でのやりとりだから、住んでいるところと関係なく、全国から参加者が集まってくるぞ。
同じゲームに参加しているなら話も合う。だから、キミの行動しだいで　友達も仲間もきっとドンドンできるぞ。
ゲームでは、そんなみんなの出会いを、とても大事にしているぞ。

2 自分だけの自分好みのキャラクターで参加できる！

ネットワークRPGは、キャラクターのロールプレイを重視。
だから、自分だけのこだわりのキャラクターで参加できるぞ。
コンシューマーゲームなどで、「この主人公、もっとこうだったら良かったのになあ…」と思った人にはうってつけのゲーム。
自分の個性を活かしたキャラクターで楽しから、キャラクター作りもぐっと面白い。

3 活躍すれば、キミのクリエイティブな才能も注目される！

ネットワークRPGは、みんなでキャラクターを作ってストーリーを紡いでいくゲーム。
だから、そこで活躍するってことは、キミのクリエイティブな才能や個性を発揮するってこと。
ゲームを通して、磨かれた個性が認められ、次回作のスタッフに誘われたりすることもあるんだ。
中には、それがきっかけで小説家になったという人もいる。だからプロデビューも夢じゃないぞ。

有限会社ホビー・データ

〒220-0023
神奈川県横浜市西区平沼1-40-17
モンテベルデ203

TEL　045-323-5320
（平日14:00～19:00）
FAX　045-311-8272
（24時間受付）

HOBBY DATA



驚異の低価格 3300円で始まるネットワークRPG

Dragon of Calldinear Episode X
深淵の剣ディアボロス
SWORD of ABYSS

これがアラベスクEX最新作！

魔剣を求めて、集まるあまたの冒険者たち。彼らは遺跡の底に秘宝を見いだすことができるのか!?

東方に在りし最強の魔剣ディアボロス。それは世界を救い、世界を破滅に導く深淵の剣。
大陸東域に位置し、東西を結ぶ交易路上でかつて最も栄えたと伝えられる交易都市アルカェウス。
砂漠地帯にあるその都市は、大戦に巻き込まれることなく東西の文化を巧みに取り入れながら発展を遂げたと多くの文献に記されている。
今や遺跡となった古の都にて、伝説の魔剣の欠片が発見され、その事実は世界に広く報じられた。
一攫千金、名誉、名声を求めて世界各地から冒険者たちがアルカウェスへと集い、悠久なる歴史に深淵の剣ディアボロスの名が刻まれる。



今なら無料で、パンフレットが！

興味を持った人には、今なら無料で参加案内パンフレットをプレゼント。
付属のハガキに、住所・氏名を書いてホビー・データに送れば、二週間ぐらいでキミの手元に届くはず。
友達の住所を書く欄もあるから、まとめて申し込もう！

参加案内パンフレット「ネットプレス」には、『深淵の剣ディアボロス』だけでなく、『帝都双月魔術陣』の情報も載っているぞ。『帝都双月魔術陣』は、『深淵の剣ディアボロス』とは違って、架空の明治時代の日本を舞台にしたエンドレス（終わりの無い）なネットワークRPGになっているぞ。

※パンフレットの請求およびゲームの参加は日本国内の方に限らせていただいております。
※誠に勝手ながら、パンフレットの請求はお一人様、一通限りとさせていただきます。

（帝都双月魔術陣メインイラスト：宮越和草）

■HOBBY DATA HOME PAGE　http://www.hdt.co.jp/

PlayStation

【フローネ】

「センパイ、今日は楽しかったですね。」

めずらしく、仲間みんなで過ごした休日。
いつもの調子で、いつもと大して変わらない1日だったのに、何を思ったのか、フローネの意味深なひとこと。
う〜む、なんて答えるべきなのか。そんなときは、思ったままの気持ちを伝えてみよう。

セリフではなく、微妙なニュアンスを相手に伝えよう。
コミュニケーションの深さで、物語の展開が変わるから。



悠久幻想曲3 Perpetual Blue パーペチュアルブルー

束ねた心が、未来を変える。

12月22日同時発売予定

プレイステーション版：予価5,800円（税別）
ドリームキャスト版：予価6,800円（税別）

予約キャンペーン実施中

「悠久幻想曲」の着信メロディをプレゼント♪

『パーペチュアルブルー』を1999年10月31日（消印有効）までにお店で予約して、その予約券の控えをメディアワークスまでお送りください。PS版をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版の着信メロディ付ポストカード、DC版をご予約の方には「悠久幻想曲」SS版の着信メロディ付ポストカード、両機種をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版&SS版と「デバイスレイン」の着信メロディ付ポストカードをさしあげます。

※詳しくは店頭で配布のチラシをご覧ください。

ポイントキャンペーン

「悠久幻想曲」関連商品（ゲームソフト・書籍・CD等）についている点数を10点集めて下記までお送りください。抽選で3,000名様に「パーペチュアルブルー moo描き下ろしテレカ」を差し上げます。

応募方法 はがきに、10点分の点数を貼りつけて、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業を明記の上、下記までお送りください。申し込み開始は10月14日から、第1次〆切りは11月30日消印有効です。第2次〆切りは2月28日消印有効です。
（なお、はがき1枚につき1口分とし、端数は切捨てとさせていただきます。）

送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
（株）メディアワークス ソフト事業部
「悠久幻想曲ポイントキャンペーン」係 行




戦術をきわめる、この緊張感。
勝つことの価値がここにある。
壮大なるロマン、
いま華麗に進化!


ポップ&キュートなおしゃれゲー。



ついにできたを。
KOEI
新しい楽しさいっぱい、コーエーのゲームソフト
歴史シミュレーションゲーム
三國志VI
with
パワーアップキット
■新搭載、戦術シミュレーションモード
■歴史イベントの楽しみが何倍にも!
●「入蜀」「董太師誅殺」など通常3本、「諸葛誕決起」など
ショート5本のシナリオを追加!
●武将、都市、群雄の各エディタ、新アイテム登録機能を搭載。
絶賛発売中
プレイステーション版:9,800円
ファッションエンタテインメント
That'sQT
ザッツキューティ
流行の発信はキミのショップから
今冬発売予定
プレイステーション版:5,800円
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
NO RESALE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


PlayStation
きみの
冒険とともに、
伝説は姿を変える。
プレイするたびに無限に生まれ変わる、緻密なストーリー展開。
末弥 純が描く美しき英雄たちが、いま中世ファンタジー世界へと旅立つ!
たたかう
セネテス



ついにできたを。
KOEI
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
コーエーはファンタジーをドラマに変える。
中世ファンタジーRPG、その精髄。
ZILL O'LL
ジルオール
好評発売中
プレイステーション版:6,800円
メインキャラクターデザイン ©末弥 純
[攻略本] ジルオール完全攻略マニュアル 11月刊行予定 予価:1,500円
[イメージソング]「Same night,same face」Fayray (ANTINOS RECORDS)
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。■ソフトおよび書籍の価格には消費税は含まれておりません
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
Produced by
TEAM-INFINITE
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
史上最強の猿が、ここにいる。
それは、古代中国の冒険活劇
シミュレーションRPG
西遊記
さいゆうき
観音菩薩の命を受け、天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍!
敵を粉砕する圧倒的なパワー「神獣変化」! 三蔵が呼び覚ます天空の神々「神将召喚」!
中国最大の奇書、ついに本格的ゲーム化。いま、はるか天竺へ———。
プレイステーション版:6,800円
PocketStation™に対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK™ 対応
11/11 発売予定


ついにできたを。
KOEI
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
コーエーは中国をドラマに変える。
冒険には、パートナーが必要だ。
イメージキャラクター　松田 純
●メインキャラクターデザイン　山田章博
●西遊記メインテーマ曲「MAGIC GOKU」(作詞・作曲・歌 タケカワ ユキヒデ)
マジック　ゴクー
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また"PocketStation""DUAL SHOCK"は同社の商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Produced by
福気
Fu-Qi
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
リコエイションゲーム
大航海時代IV
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード



ついにできたを。
KOEI
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
冒険者に、国境はない。
コーエーは大海原をドラマに変える。
海に命を賭ける冒険者たちが夢見る港湾国家（ホルトエシュタード）——それは栄光のユートピア
発見が世界を変えて行く中世のロマン。憧れが、夢が、そして野望が、いま交錯する——
大航海時代IV 発売記念
Wチャンスキャンペーン実施!!
マリンクルーズ&大航海時代の旅
12月発売予定
プレイステーション版:6,800円
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■“PS”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また“DUAL SHOCK”は同社の商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）



また一歩、
ほんとの競馬に近づいた。
好評発売中!!プレイステーション版:6,800円
[攻略本] ウイニングポスト4　ハイパーガイドブック　1,500円
[関連書籍] ウイニングポスト通信Vol.2
4
ウイニングポスト
Winning Post 4
種牡馬からレースまで充実の海外競馬、馬をみごとに個性化する新配合システム、自分だけの血統を作れる「ウイニングポスト」だけの興奮がさらに深くなった。生粋の競馬ファンも、ビギナーも、さあウイニングポストワールドへ!
キャラクターデザイン ©かどた ひろし


ついにできたを。
KOEI
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
コーエーは競馬をドラマに変える。
4
ウイニングポスト
そのすべてがドラマ。そのすべてがリアル。
競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 4
ウイニングポスト
「ウイニングポスト4」発売記念
ウイニングカップ'99 Autumn開催
100万円
■参加方法／「ウイニングポスト4」同梱の専用はがきにて、あなたの馬のパスワードをお送り下さい。■締切り／1999年10月22日（必着） ■賞金／賞金総額100万円 優勝：賞金10万円 5名 準優勝：賞金5万円 5名 3位：賞金3万円 5名 ほか電撃賞 ※最終結果につきましては当社ホームページ等でお知らせいたします。※詳細は商品同梱のチラシをご覧下さい。
ELEVEN
FamilyMart
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています
テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


PlayStation
戦塵のかなたに烈風が吹く。
▼ KOEI The Best　プレイステーション版:各 2,800円／絶賛発売中…続々登場！ 話題を呼んだ名作かグーンとお求めやすく！
KOEI The Best ¥2,800 税別
new DESTREGA　new 織田信長伝
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／毛利元就 誓いの三矢／水滸伝・天導一〇八星／大航海時代外伝／
ゼルドナーシルトSpecial／維新の嵐／三國志孔明伝／大航海時代Ⅱ／アンジェリークSpecial／七つの秘館／水滸伝・天命の誓い／
三國志英傑伝／提督の決断Ⅱ／エアーマネジメント←この商品はプレイステーション版『エアーマネジメント'96』と同内容のゲームソフトです。
▼ KOEI The Best　プレイステーション版:3,800円
KOEI The Best ¥3,800 税別　提督の決断Ⅲ
▼ プレイステーション・ザ・ベスト／好評発売中
the Best
new 麻雀大会Ⅱ Special 価格:2,800円
Winning Post 3 2,800円　三國志Ⅴ 3,800円　信長の野望 覇王伝 2,800円
信長の野望 天翔記 3,800円　太閤立志伝Ⅱ 2,800円
Winning Post 2プログラム'96 2,800円　三國志Ⅳ 3,800円
11/2 発売 封神演義 価格:2,800円
11/18 発売 信長の野望 将星録 価格:3,800円



ついにできたを。
koei
ゲーム、それは心を衝く感動のドラマ。
コーエーは歴史をドラマに変える。
いざ、プレイステーションで。興奮の戦国ドラマへ。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望®
烈風伝
絶賛発売中
●プレイステーション版／価格:9,800円
武将ファイル／2,000円
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
リコエイションゲーム
太閤立志伝Ⅲ
秀吉のあっぱれ出世人生、大ヒット中!
プレイステーション版・6,800円
続々追加出荷中!!!
絶賛発売中
DUAL SHOCK 対応
※一部地域で品切れとなりましたことをお詫びいたします。
今、戦国ブームにのれ!
NO RESALE

2 学生作品紹介

DREAM MAKER

✦これからのゲームクリエイターはスペシャリストでなければならない。
バンタンで勉強すればプロの現場で通用する技術が身につきます。

✦「即戦力のクリエイターを育成する」バンタン電脳情報学院。
学生作品が証明するバンタン電脳情報学院の実力。



主人公が猛スピードで画面を駆けめぐる。心地よい疾走感。止まらない躍動感。パステルっぽい色合の世界観がクール!

FILE NO.04

Runaboy

STORY

舞台設定は近未来のハイテク都市。
楽しそうに歩いている一組のカップル。
そこへ妖しく光る翼の生えたダイヤが二人の前を横切っていく。
デートの最中だっていうのに、女のコを無視して走り出す少年。
アスファルトを駆け抜け、ハシゴをよじ登り、ビルを飛び超えて、
どこまでも、どこまでも空飛ぶダイヤを求めて走り続ける。



「Runaboy」制作者

制作期間:一ヵ月半

ゲームグラフィックコース 2年　菱沼 精一

モーションが「自然な動き」になるように工夫しました。
やっぱり基本は大切。バンタンでは、基本からわかりやすく教えてくれるのがうれしいですね。教え方が丁寧でわかりやすい。しかも実践的。先生は現役プロのクリエイターだから、現場の生きた技術を教えてくれるんです。それから、自習時間でも親切に教えてくれるのがバンタンのいいところ。先生だからってヘンな遠慮はいらないんです。

「ゲーム業界に衝撃を与えてやるぞ!」がボクらの合言葉。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

プロのクリエイターになるなら――。

ゲーム業界に必要なものは、すべてバンタンで学べます。



FILE NO.05

Etsuko Hirano GRAPHIC GALLERY

平野さんが創り出すキャラクターたちの世界――。

ゲームグラフィックコース 2年 平野 悦子

絵というのは基本的に自分ひとりでつくるもの。
でも、ゲームになると自分の絵にシナリオとかサウンドもつくじゃないですか、
それに魅力を感じて、ゲーム業界への道を志しました。
そのときにいろんな学校のパンフレットを取り寄せて体験入学にも行き、
一番自主性を重んじていて自由なところがいいと思い、
バンタンに入学したんです。入学してから、これまでに不満を感じたことが全然ないんですよ。
やればやるだけ先生も面倒を見てくれる。教室も日曜以外は夜8時半まで解放されているので、
自習も仲間同士で毎日やっています。やる気のある人にとっては、こんなに良い学校はないでしょうね。

バンタンEXPO'99

バンタンが全力をあげて開催する1大イベント。このチャンスを逃すな!

緊急告知

1999.10.28.[thu]~11.3.[wed]/10:00~17:00

10月28日から11月3日までの一週間、バンタン電脳情報学院では
講師・在校生・OBのプロデュースによるバンタンEXPO'99を
開催いたします(スケジュールは各日異なります。参加は1日でもOK)。
楽しくて面白くて勉強になるんだから言うことなしの豪華イベント。
ゲームクリエイターを目指す皆さんにとっては絶対に見逃せません!

先着100名!

EXPOで行われるイベント
- ●大物著名人(ナイショ)による講演
- ●現役クリエイターであるバンタン講師の作品プレゼンテーション
- ●バンタン学生作品展示&プレゼンテーション
- ●ゲームクリエイター適性チェックコーナー
- ●お気軽ゲームクリエイター体験コーナー
- ●ソフトハウス「電脳工場」見学
- ●バンタンOBによる業界おもしろ話
- ●バンタン在校生に聞いてみよう

業界のこと、バンタンのこと、そして自分の適性を知るために必須のイベントと言えるでしょう。
参加希望者は今すぐアクセス! 資料請求ハガキ(無料)か下記予約申込フリーダイヤルで早めにお申し込みください。
詳しいスケジュールとチケットをお送りします。 予約申込フリーダイヤル 0120-51-0505 ※携帯電話・PHSからでもOK!

COURSE
- ゲームデザインコース [2年制]
- ゲームライターコース [1年制]
- ゲームグラフィックコース [2年制]
- ゲームプログラムコース [2年制]
- ゲームサウンドコース [2年制]
- ゲームプロデュースコース [4年制]
- 声優コース [1年制]

気軽に何でもフリーダイヤル!!
資料請求・イベント予約は無料です!

0120-51-0505
※携帯電話・PHSからでもOK!

バンタン電脳情報学院

〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南3-9-4 "URL" http://www.lab.vantan.co.jp/

Zill O'll
ジルオール

自由なプレイ感覚が魅力の
ファンタジーRPGを

徹底解剖!!



◆主人公キャラクター
主人公は性別や誕生日など、細かい設定が可能。プレイヤー自身のデータを深く反映させることができる。

Zill O'll	ジルオール
■コーエー ■RPG ■発売中 ■¥6,800 ■MC(2ブロック)	

中世ファンタジーを思わせる色鮮やかな世界観と、プレイヤーの気の向くままに冒険が楽しめる自由度の高さが魅力の本格RPG『ジルオール』。そのおもしろさを満喫するための、冒険ガイド&攻略をお届け!

『ジルオール』の世界を旅するすべてのプレイヤーに贈る

冒険マニュアル

この『ジルオール』は、奥深い世界観を持つ魅力あふれる世界を舞台に、壮大な冒険を楽しめるファンタジーRPG。自由なプレイ感覚を重視したシステムと、やり込むほどに広がりを見せるシナリオが、プレイヤーを魅了するのだ。今回の記事では、本作の緻密なゲーム内容に注目しつつ、スムーズに冒険を展開するための攻略法を公開! まずは3つの魅力的なポイントをチェックだ!!



▲システムは[illegible]ファンタジックな冒険を堪能できるぞ。

自由気ままに冒険を楽しめる『ジルオール』の魅力をチェック!!

1 自由度の高い成長システム

主人公をはじめとするキャラクターたちは、冒険の中でソウルポイントとスキルポイントという2種類のポイントを獲得。プレイヤーはこれらのポイントを使って、キャラクターを思いのままに成長させることができる。育て方によって習得できるソウルなども違ってくるのだ。



▶ソウルポイントはソウルパラメータに振り込む。



2 戦略性に富んだバトル

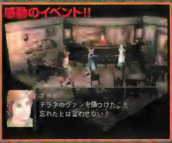
モンスターとの戦闘では、多彩な効果を持つスキルや、敵の属性など、さまざまな要素が絡む戦略的なバトルが展開! 少ないターン数で勝利すると、もらえる経験値が3倍になるなど、独特の戦略性を生み出す目新しいシステムも数多く取り入れられているのだ。





3 ドラマチックで多彩なイベント

プレイヤーの気の向くままに世界を巡り、冒険を繰り広げられる『ジルオール』。広大な世界には、冒険をともにする仲間との出会いから、世界の存亡にかかわる事件まで、大小さまざまなイベントが用意されている。いろいろな場所を巡り歩き、行く先々でドラマチックなイベントを体験する。それこそが、本作の最大の楽しみなのだ!



▲イベントの[illegible]それぞれ発生する条件[illegible]


◀独自のシステムを把握することが勝利の第一歩だ。

BATTLE バトル

手強いバトルの攻略法を伝授!!

基本的にはオーソドックスなターン制ながら、独自のシステムを採用したことで、ひと味違う戦略を生み出している「ジルオール」のバトル。そんな独特のバトルに勝利する秘訣をアドバイスするぞ！

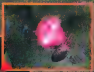


冒険者エステルのアドバイス

敵とエンカウントする前から戦いは始まっているんだよ!!

このゲームでは、ダンジョンなどを徘徊している敵のシンボルにパーティが接触すると、戦闘に突入する。このとき、仲間の中にスリープやサイレントといった補助魔法が使えるキャラがいれば、接触する寸前の敵にそれらの魔法をかけられるぞ。敵に補助魔法をかけると、戦闘が始まったときに50%の確率で、かけた魔法の効果が現れる。つまり、敵にスリープの魔法をかけてから接触した場合、敵が眠っている状態でバトルが始まるのだ！　労せずして戦いの主導権を握れる、効果的な先制攻撃だ。

敵シンボルめがけて魔法発動！





◀▲フィールドでも使える補助魔法は、かなり重宝する。ただし、やりすぎると肝心なときにMPが尽きるおそれもあるので、使用は計画的に。



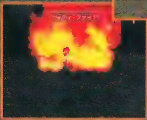
剣聖レーグのアドバイス

敵の属性を見極め弱点を突くのだ！

ゲームに登場するほとんどのモンスターは、火、水、土、風、聖、闇のどれかの属性を持っている。その属性を見極めて、相反する属性を持つ魔法や武器などで攻撃すると、一撃で大ダメージを与えられるぞ。モンスターの属性は、名前や容姿、仕掛けてくる攻撃など、さまざまな要素から判断できる。属性の目星がついたら、とりあえず対立する属性を持つ魔法などで攻撃してみよう。正解なら大ダメージだ！



▲魔法に長けたキャラは、柔軟に敵の弱点を突ける。パーティに1人は欲しい。



◀敵と同じ属性の攻撃では、まったくダメージを与えられない。気をつけよう。

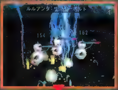


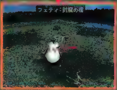
冒険者ゼネテスのアドバイス

仲間とのベストな連携でFAST BREAKを狙え！

少ないターンでバトルに勝つと、FAST BREAKのボーナスとして、もらえる経験値が3倍になる。それだけキャラクターのレベルアップは早まるので、戦闘では常に狙いたいボーナスだ。手早く戦闘を終わらせるポイントは、魔法やスキルを駆使して効率よく敵を倒していくこと。右の例のように、味方の長所を生かした必勝パターンを確立するといいぞ。もちろん、敵の弱点はしっかり突いていこう。

例　全体魔法で攻撃し、残った敵を各個撃破！





▲まずは、魔法が得意なキャラが全体魔法で敵を攻撃。生き残った敵は攻撃重視のキャラがトドメを刺してフィニッシュだ。



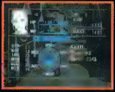
賢者オルファウスのアドバイス

方針を決めてキャラクターを育てることも大事ですよ

主人公と仲間のキャラクターたちを、どんなふうに育てるか。その指針をしっかり決めて、ソウルポイントの振り分けやスキルの習得をおこなうのも大事なポイントだ。たとえば、キャラクターの1人を攻撃魔法のエキスパートに育てたいとする。その場合、ギルドの仕事を解決するともらえるソウルポイントを、"Search（探求心）"と"Cool（冷静さ）"のソウルパラメータに重点的に振り分けるといい。すると、攻撃魔法系のスキルを備えた"ウォーロック"や"ニルヴァーナ"といったソウルを獲得。スキルポイントを使って攻撃魔法のスキルをマスターできるぞ。このように、育て方の方針をキャラクターごとにはっきりと決めておけば、ソウルポイントの振り分けと、スキルポイントを使ったスキルの習得にもムダがなくなるのだ。

★ソウルについて

獲得したソウルは、その中から１つを選んで身に宿すことができる。宿しているソウルによって、レベルアップ時の成長の度合いが異なるぞ。



▲身に宿すソウルは自由に変更可能。成長のパターンもわかる。

★スキルについて

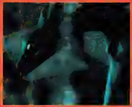
スキルとは、戦闘に勝つともらえるスキルポイントと引き替えに習得できる特殊能力。魔法が使えるスキル、宝箱が開けられるスキルなど種類は豊富だ。



▲貴重なスキルポイントを失うだけに、選択は重要。

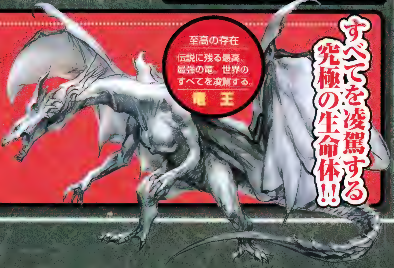
「ジルオール」世界探求①

冒険の舞台「バイアシオン大陸」



▲プロローグで竜王が覚醒する。伝説どおり、混沌の時代が訪れるのか？

冒険の舞台になる世界は、魔族、妖精、亜人種など、人間以外にも多くの種族が生きるバイアシオン大陸。それぞれの種族は対立、あるいは共存しながら、生活を営んでいる。そして、この大陸の内海には、究極の生命体・竜王が眠っているとされ、竜王の目覚めは混沌の時代を招くという伝説も残っているのだ。



至高の存在

伝説に残る最高、最強の竜。世界のすべてを凌駕する。

竜王

すべてを凌駕する究極の生命体!!

SCENARIO シナリオ

シナリオごとの展開の違いをチェック!!

『ジルオール』には、キャラメイクで設定した性別と、冒険の出発地点の選択によって、シナリオが変わるシステムが採用されている。ここではシナリオごとに、序盤の展開の違いをチェックするぞ！



出発地点: ロストール王国（王城のある大都市）

男性主人公

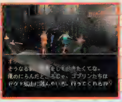
ロストールの王都から始まるこのシナリオでは、「聖杯」を奪った3匹のゴブリンを追って旅立つことに。賢者の森でオルファウスに出会うまではギルドの仕事も受けられないので、ゴブリン捜索に専念しよう。

初期パーティキャラ



アイリーン

主人公の幼なじみ。最初から〝グロウファイター〟のソウルを持っているので、頼りになる。



▶行く先々の町でゴブリンたちの情報を集めて、追いつめて行くのだ。

出発地点: ミイスの村（地図にもない村）

女性主人公

旅の目的は、故郷の村を滅ぼした仇の捜索。頼りになる兄、ロイは序盤でいなくなるが、代わりに仲間になるセラもかなりの手練れ。彼の力を借りて、モンスター退治などの実戦を兼ねた仕事で主人公を鍛えよう。



◀セラのおかげで、弱いモンスター退治の仕事なら最初からこなせるぞ。

初期パーティキャラ



セラ

ロイの親友。ロイほどではないが、頼りになる仲間だ。直接攻撃のスキルが豊富。

出発地点: テラネの町（穏やかな田舎町）

男性主人公

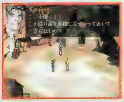
親友を傷つけたエセ勇者、ガルドランを追っての旅だが、いきなり戦いを挑んでも勝つのは難しい。まずはギルドの仕事をこなしつつ町や村をまわって、主人公とナッジのレベルを上げよう。仲間を探すのもいい。

初期パーティキャラ



ナッジ

主人公の親友。早めに〝アガスティア〟を覚えさせると、戦力は大幅にアップ。

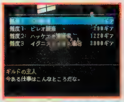


▶ガルドランは、強くなってからボコボコにすればOK。最初は忘れてしまおう。

出発地点: ノーブルの町（黄金色に輝く畑）

女性主人公

貴族同士の権力争いに巻き込まれて、冒険者となる主人公。旅の序盤は、弟のチャカと2人きりで世界各地を巡るところからのスタートだ。早めに仲間を見つけて戦闘を繰り返し、各国の情勢を把握しよう。



◀最初は安全なギルドの仕事で経験値を稼いでいこう。仲間集めも急務。

初期パーティキャラ



チャカ

〝グロウファイター〟のソウルを早めに獲得させて、切り込み隊長になってもらおう。

出発地点: ノーブルの町（旅先の小さな町）

男性主人公　女性主人公

主人公の性別が男性と女性のどちらであっても、出発地点に「旅先の小さな町」を選ぶとこのシナリオになる。ノーブルの町からロストールの王都に移動して、ルルアンタの誘拐事件を解決するまでは1本道のストーリーが展開。ノーブルを出発する前の森の場面で、少しレベルを上げておくと冒険が楽になる。

初期パーティキャラ



ルルアンタ

主人公と旅をする少女。魔法が使えるソウルを獲得させて、後方支援キャラに育てよう。



▶唯一の男女兼用のシナリオ。ただし、性別が違うとセリフなどが微妙に変化する。



かつてネメアと一緒に戦った、「剣聖」と呼ばれる戦士。

レーク

魔王を倒した勇者

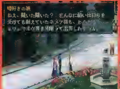
魔王と化した祖父を倒し、母国を救った英雄。

ネメア

『ジルオール』世界探求②

救国の英雄ネメア

ゲームが始まる時期のバイアシオン大陸は、台頭する2つの大国、ディンガル帝国とロストール王国を中心に平和を保っている。だが、ディンガル帝国はかつて、魔王と化した暴帝バロルの暴虐という危機を迎えたことがあった。最終的に、バロル帝は実の孫であるネメアに打ち倒され、ディンガル帝国は無事にこの危機を乗り越えられたのである。



現在は冒険者に。





▲貴族の領主（実は主人公の兄）から命を受け…

EVENT イベント

序盤に発生するイベントをピックアップ!!

壮大な冒険の旅の中で主人公が経験する、数々のイベント。最後はそんなイベントの中から、序盤に発生するものをピックアップしよう。これらのイベントは、さらに大きな事件に発展していくぞ。

EVENT エステル都市見物

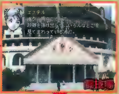
発生場所：自由都市リベルダム

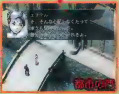


砂漠の一族の少女
好奇心旺盛な、砂漠で暮らす一族の少女。
エステル

自由都市、リベルダムで発生するイベント。砂漠の集落をこっそり抜け出しては、あちこちを見物しているエステルが、リベルダムの広場や闘技場を物珍しげに歩いているのだ。このイベントを見ておくと、あとで彼女を仲間にできる。





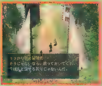


▲▶広場に闘技場、最後は都市の門と3回も顔をあわせる。興味のおもむくままに駆け回る、好奇心旺盛なエステルの性格がうかがえるイベントだ。ちなみに、あとで彼女に会えるのも、このリベルダムだぞ。

EVENT 人々が消えた村

発生場所：オズワルドの村

ギルドの仕事がきっかけで発生するイベント。急に連絡が取れなくなったオズワルドの村の調査を依頼され、村へ行ってみると、人々が忽然と姿を消している。この村で何が起こったのか……。

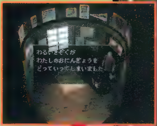


▶奇怪な現象に冒険者たちも驚きを隠せない。

EVENT ティアナの人形

発生場所：ロストール王国

王都ロストールのギルドで張り紙を見て、スラムへ行くと発生するイベント。貴族のタルテュバがスラムの女の子から取り上げて、ティアナにプレゼントしてしまった1体の人形。主人公たちは隠し通路から王宮に忍び込み、人形を返して欲しいと頼むことにするのだが…。





▲タルテュバの子分を問いつめて、人形がティアナの手に渡ったことを知る主人公たち。無事に人形を取り戻せるか？

世界各地でさまざまなイベントにかかわるのだ！

『ジルオール』の冒険では、冒険の範囲を広げるほど、より多くのイベントを体験できる。イベントを網羅したいなら、世界各地へ足を運ぶことが大事なのだ！



◀場所がイベントのキーになっていることも多い。ギルドもチェックだ。



汚れなき王女
政略や策謀を嫌うロストール王国の王女。
ティアナ

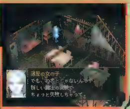
EVENT 校舎大崩壊

発生場所：エンシャントの町

魔術を信奉する町、エンシャントで発生するイベント。アカデミーの前を通ると、校舎が無惨に崩壊している。どうやら、ある少女が魔法の練習に失敗して壊してしまったらしいのだが……。

▼派手に壊れた校舎を前に、途方に暮れる魔導師たち。





▲校舎を壊した張本人、ユーリスと対面。彼女が語る校舎破壊の事情とは？

「ジルオール」世界探求②
世界各地に根付くさまざまな宗教



▲神や精霊の存在がより身近なこの世界では、人々の信仰心も深い。

人間以外にも多くの種族が存在し、また世界各地に異なる風習や文化が息づくバイアシオン大陸には、崇拝の対象となる神や宗教も多くの種類が存在する。現時点で最もポピュラーなものは、ロストール王国に浸透する竜王信仰だが、海運交易が盛んな地域では海王信仰、自然に接して暮らす地域では精霊信仰というように、生活や環境に密着した教えが信じられているようだ。



終末思想を説く元・大神官

終末への誘い手
自らを救世主と称し、人々に終末思想を説く元神官。
エルファス



謎に包まれた東方の博士

神秘的な少年
大陸各地に出没する謎の少年。その目的は…？
シャリ

電撃 NEWS STATION

10月8日

スクウェアの発表会にちょっと注目。
アレはあるとして……あれは……？

RELEASE 発表会

スクウェアの未来がわかる瞬間にご招待!!

SQUARE MILLENIUM ―11月23日／横浜・パシフィコ横浜―



▲ＰＳ２用のタイトル第１弾『ザ・バウンサー（仮）』も遊べる!?



▶「ＴＧＳ'99秋」で流れた映像。一瞬見えるこの絵は『ＦＦ』シリーズでおなじみの野村哲也氏に見えるが!?

次世代のゲームシーンを占う、スクウェアの新作発表会にユーザーをご招待!!

最新ソフトを直接体験することができる、スクウェアの新作発表会「SQUARE MILLENIUM」が、11月23日にパシフィコ横浜（国立大ホール）で開催されるぞ。これは発表されたばかりのプレイステーション２（PS２）用のタイトルを中心に、最新ソフト情報・最新映像を紹介していくというもの。注目必至のこのイベントに、10,000名様（第１回／5,000名、第２回／5,000名）をご招待するぞ。『ザ・バウンサー（仮）』（写真左）をはじめとするPS２タイトルを、一足先に体験する絶好のチャンスだ!! 当日は関連グッズの販売や、試遊コーナーも設置される予定。さらに「東京ゲームショウ'99秋」でその存在が予告された、ウワサの超大作RPGの最新作も…!? これは見逃せないぞ!!

参加希望者は以下の方法で応募しよう！

チケット１枚につき１名の入場が可能だ。応募者多数の場合は抽選になるぞ（当選者には11月12日（金）までにチケットを送付）。

- 応募方法：ハガキにＡ住所・Ｂ氏名・Ｃ年齢・Ｄ電話番号・Ｅ職業（学年）・Ｆ小学３年生以下は、当日同伴する保護者の氏名 を記入して、〒104-8689 東京都 京橋郵便局留「スクウェア事務局」まで。
- 場所：横浜みなとみらい「パシフィコ横浜」国立大ホール
- 日時：1999年11月23日（火・祝日）（第１・第２の２回開催）
- しめ切り：10月31日（消印有効）
- 問い合わせ：スクウェア事務局 TEL:03-3544-5960

試遊できるタイトルにも期待！

新作発表も気になるが、これから年末にかけて発売される、『パラサイト・イヴ２』、『チョコボスタリオン』などの体験プレイにも注目！ 果たして何タイトルが遊べるのかな？



『パラサイト・イヴ２』

TOPIC トピック

『桃鉄Ｖ』はラジオも熱い！

TBSラジオ「桃太郎商店」公開録音



▲番組でおなじみのメンバーが勢ぞろい!!

人気ラジオ番組で最新情報をゲット!!

ゲームクリエイター・さくまあきら氏が出演する、ＴＢＳラジオの人気番組「有限会社 桃太郎商店」（毎週月曜日、深夜24:30〜25:00）の公開録音が、「東京ゲームショウ'99秋」のハドソンブースで行われたぞ!! 当日は多数のファンが参加して、大盛況だったのだ。

さくま氏らのコメントをゲット！

「普段の収録と勝手が違うのでいろいろ大変でしたが、ファンの反応が直に感じられたのは楽しい経験でした。今後も番組に、そして鋭意制作中の『桃鉄Ｖ』に期待してください」（さくま氏）。当日は秘書役の吉野紗香さんも登場して、ファンの熱い声援に応えていたぞ!!



▲収録後に行われたインタビュー。いつも以上のノリで、大いに盛り上がったぞ。



▶番組内では、ここだけの『桃鉄Ｖ』最新情報も…!?

サインもゲット！

さくま氏をはじめとする出演者のサイン入り色紙を入手！ これは次号（10月22日発売）でプレゼントするぞ！

GOODS 新製品

まだまだ熱いぞ！『サウザンドアームズ』

『サウザンドアームズ』グッズ情報



▲ズラリそろった60種類。キミは全部集めることができる!?

関連グッズで「ＴＡ」を極めろ!!

アトラスの人気ＲＰＧ『サウザンドアームズ』のトレーディングカードが現在好評発売中!! あの名場面や気になるイラストが、トレカで完全再現されているのだ。カードは45種類のノーマルカードと、９種類のメタリックカード、そして貴重な６種類のクリアカードの、計60種類で構成されている。１パック￥400（10枚入り・税別）で、アマダから現在好評発売中だぞ。ゲームに続いて完全制覇を目指そう!!



トレカ以外にも、テレカ（￥1,000）、下敷き（￥250）、ポストカードセット（￥800）、マイスの剣（￥2,500）などのグッズ（すべて税別／ムービック）が好評発売中だぞ。アニメイトほか全国のゲームグッズ専門店で購入できるので、ファンは要チェックだ!!

好評発売中のグッズを一挙に紹介!!

TOPIC トピック

PSでも人気の予感…『筋肉番付』が登場

コナミ『筋肉番付』関連情報



▲番組でおなじみのケイン・コスギ氏も登場して、手に汗握る戦いがくり広げられたのだ!!

話題の「筋肉番付」がTGSで!?

人気テレビ番組「筋肉番付」（ＴＢＳ系列で毎週土曜19:00〜）を題材にした、コナミのＡＣＴ『筋肉番付 vol.１ 〜俺が最強の男だ！〜』が、12月16日に発売される。先月開催された東京ゲームショウでも、公開録画（10月16日に放送予定）が行われ、人気を集めていたぞ。携帯ゲーム版（￥2,980・税別／コナミ）も好評発売中。この人気、しばらく収まらない!?



今回紹介したＰＳ版『筋肉番付』の体験版が、11月15日に発売される「D26」に収録されるぞ。その完成度の高さを確認してみよう!!

公式ボールを3名様に!!

ＰＳ版の発売を記念して、９枚のパネルをボールで狙う「ストラックアウト」の公式ボールを、抽選で３名様にプレゼント。希望者は欄外の応募要項を参照しよう。

キャンペーン

我が家に本物のペットがやって来る？

魔法「PET PET PET」「マジカル・ペット・ダービー」―11月30日まで―



▲ゲーム中でもかわいさ満点のペットが、実際にキミの家に届くのだ!!

10種類のペットをプレゼント！

魔法のペットSLG『PET PET PET』の発売を記念して、「マジカル・ペット・ダービー」が実施中。10種類の中からお気に入りのペットに投票すると、抽選で10名様に本物のペット（各動物１名ずつ）がプレゼントされるのだ。さらに各種オリジナルグッズも…!! ただし、そのペットを飼育できる環境が必要になるので注意しよう!!

ノミネートされたペット＆応募方法はこちら

ノミネート　①チワワ②ミニチュアダックスフント③ドーベルマン④スフィンクス⑤マンチカン⑥ペルシャ⑦キツネ⑧ロップイヤー⑨アルマジロ⑩ハリネズミ

応募の方法　ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・電話番号・職業（学年）・ほしいペットの番号・ペットの飼育歴を明記して、〒651-0058神戸市中央区葺合町馬止 1-10 マジカルビル 魔法株式会社「マジカル・ペット・ダービー」係まで。しめ切りは11月30日（消印有効）。

GOODS 新製品

期待のOVAを2本紹介!!

最新OVA情報

OVA「ときめきメモリアル vol.２」



▲見上げる瞳で何を思うのか…。そして彼女の恋は!?

ファン待望のＯＶＡ版『ときめきメモリアル』（全２巻）の第２弾が発売されたぞ!! 突然かかってきた電話をきっかけに、自分の気持ちに気付いた主人公・藤崎詩織。彼女は高校生活最後のクリスマス・イブを境に、その秘めた思いに向き合っていく。そして卒業式の日に…!? 彼女の心の葛藤を中心に、本編に登場するヒロインたちの魅力を余すところなく映像化。感動のラストはファン必見だ!! 初回特典として、ビデオには特製トレカ、ＬＤには特製ポストカードが封入されるぞ。



▲もちろんほかのヒロインたちも総出演だぞ。

▲すべては１本の電話から…。１巻も必見!!

OVA「ときめきメモリアル vol.２」
- ▶発売中（LD＆VHS）
- ▶各￥5,800（税別）
- ▶発売：KME／販売／キングレコード

OVA「シーバス１−２−３」（１巻＆２巻）

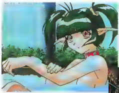


▲ド外道ヒーロー・シーバスが、強力な魔法で大活躍!!

「月刊コミック ガオ！」（メディアワークス）で好評連載中の人気漫画「シーバス1-2-3」（原作：あかほりさとる、作画：ゆうき未来）のＯＶＡ全２巻が、現在好評発売中!! 鬼畜・外道・超Ｈと３拍子そろった生き霊使いの主人公・シーバスと、その奴隷(!?)の美少女たちの活躍を描いた、ファンタジックアクションを楽しもう。薄幸のヒロイン・フィズのお色気シーンも要チェックだぞ!!

DVD版はこの冬リリース予定

この作品のＤＶＤ版が、12月21日に発売されることが決定したぞ。ＤＶＤユーザーは迷わずゲットして、ハイクオリティな映像を楽しもう!!



▲シーバスの忠実な下僕、キッスも登場♥



▶原作同様、お色気シーンもバッチリ収録!!

OVA「シーバス1-2-3」（全2巻）
- ▶発売中（LD＆VHS）DVDは12月21日発売予定
- ▶￥6,800（VHS）／￥5,800（LD）￥6,000（DVD）（各巻税別）
- ▶発売：テイチク／販売：東宝

MUSIC 音楽CD

hitomiのシングル＆アルバムに注目！

NEWシングル「体温」／NEWアルバム「thermo plastic」



▲このジャケットを見かけたら、レジにダッシュ!!

「hitomi」の最新CD2枚を大紹介!!

ＴＶ番組のテーマソングや、アトラスの人気ＲＰＧ『ペルソナ２ 罪』のエンディングテーマ「君のとなり」などでおなじみの人気アーティスト、「hitomi」のＮＥＷシングル＆ＮＥＷアルバムが、同時リリースされるぞ。豊かな歌唱力に定評のある彼女の歌声を、この２枚でじっくりと体験しよう。特にアルバムには、初回限定のボーナストラックとして『ペルソナ』ファン必聴の「君のとなり」の別バージョンも収録されるのだ。

アルバム「thermo plastic」
- ▶10月13日 ▶￥3,059（税込）
- ▶avex trax

シングル「体温」
- ▶10月6日 ▶￥1,020（税込）
- ▶avex trax

TOPIC トピック

アイディアファクトリーの最新情報はココ！

アイディアファクトリーHP情報



最新情報の数々をさっそくチェック!!

アイディアファクトリーの公式ホームページが開設中だぞ。最新作『モンスターコンプリワールドver.２ 伝説獣の穴』や、『純情で可憐 メイマイ騎士団』などの情報が満載なのだ。もちろんそのほかの情報もいっぱい詰まっているので、さっそくアクセスしてみよう！

http://www.ideaf.co.jp/

はみ出し 電撃情報ステーション

●『ジルオール』のイメージソングＣＤが発売！……コーエーより絶賛発売中のRPG『ジルオール』。そのイメージソングが収録されたFayrayのNEWシングル「Same Night,same face」が、10月14日に発売される。イメージソングのほか、ＴＶ番組の主題歌など３曲を収録して、価格は￥1,020（税込）。アンティノスレコードより発売。

●『ヴァルキリープロファイル』のキャンペーン……ヨドバシカメラ全店で、エニックスの大作ＲＰＧ『ヴァルキリープロファイル』（冬予定）の予約キャンペーンが開始される。期間中に予約すると、特製ペンダントセットがもらえるというもので、期間は10月10日から発売まで。ただし数に限りがあるので、予約はお早めにとのこと。

コナミ『筋肉番付』プレゼントの応募要項：希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス「ＤＰＳ・コナミ『筋肉番付』プレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは10月21日（消印有効）。

SCEI公認のグッズ情報ページ

電撃 MONO STATION（モノステーション）

Vol.5 今回は『アークザラッド』シリーズ

アークザラッド シリーズ

壮大なストーリーと魅力的なキャラクターが人気を呼んだ、名作RPG。現在『Ｉ』と『Ⅱ』が好評発売中で、最新作『Ⅲ』が10月28日に発売される予定だ。



▲常にＰＳをリードする最高のクオリティでリリースされ続けてきた。（写真は『Ⅱ』）



▼歴代のキャラが総出演している、シリーズ最新作『Ⅲ』の発売も間近。

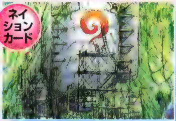
『Ⅱ』のコレクションに加わる、新たな99種類!!

アークザラッド オフィシャルカードコレクション『アークザラッドⅡ』編・下



指名手配カード

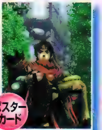
最新作の『Ⅲ』も間もなく発売され、人気も高まるばかりの『アークザラッド』シリーズ。そんなシリーズ関連商品から今回は、『Ⅱ』のトレカの下編を紹介していくぞ。以前（Vol.115）に紹介した上編の続編にあたるこのアイテム。前回同様バラエティに富んだカード構成で、本編の魅力を忠実に再現しているのだ。その内容をくわしく紹介していくぞ!!



ネイションカード



パズルカード



ポスターカード



キャラクターカード

SPECIAL PRESENT

特製のスペシャルカードを200名様にプレゼント！

この商品のバーコード３枚１口の応募で、抽選で1,000名に当たる下のカードを、特別に200名様の読者にプレゼント。くわしくは欄外を参照で。



◀なかなか手に入らない超限定品だぞ!!

パンフレストからは…キーチェーンが登場！

登場キャラのキーチェーンも、プライズ景品として今秋登場する予定。アーケードで見つけたら、すぐにゲットしよう!!



▲歴代の主人公が登場する。

[…今回も10種99枚のカードで世界を表現…]

今回のカードの内容を紹介！ 描き下ろしイラストや未公開データも多数登場。

- ▶発売中
- ▶¥300（1パック10枚入り・税別）
- ▶SCEI

●キャラクターカード（9枚）『Ⅱ』に登場したキャラのパーソナルデータを収録。初公開の情報も…!?

●ネイションカード（9枚）アークたちが冒険する舞台の歴史や社会背景を記して、世界観を深める。

●指名手配カード（9枚）ゲームに登場する指名手配書をカード化。あのキャラクターの手配書も…!?

●ポスターカード（9枚）ポスターや雑誌に掲載されたイメージイラストを、そのままの美しさで収録。

●シークレットイベントカード（9枚）ゲーム中のイベントシーンを収録。キミの知らないイベントも!?

●パズルカード（9枚）はやしひろし氏の描き下ろしによる、オールスターキャストのパズルカード。

●モンスターカード（18枚）新たに描き下ろしたイラスト。ロマリア四代将軍や暗黒の支配者も登場!!

●ムービーカード（9枚）美しいムービーを、映画のフィルムのように再現。あの名シーンがよみがえる！

●占いカード（9枚）『Ⅱ』に登場したサニアの占いカードを忠実に再現。実際に占って遊べるのだ!!

●スペシャルカード（9枚）描き下ろしの人気キャラクターたちを、シックなメタリック加工で再現。

How to buy?

今回紹介したグッズはここで買える！ オススメのショップを紹介！

今回もSCEIが「『アーク』のトレカを買うのにオススメ！」している、「フラッグショップ」を紹介するぞ。好評発売中の『Ｉ』編、『Ⅱ』編・上もここに行けば買えるので要チェックだ!! 商品に関するお問い合わせは下記（インフォメーションセンター）まで。SCEIの公式ＨＰ[http://www.scei.co.jp]でも情報が公開されているのだ。

TEL 03-3475-7444

受付時間：10:00〜17:30（土日・祝日休業）

カード攻略の強い味方!! "フラッグショップ"はここにある！

●北海道：アニメイト 札幌店／イエローサブマリン 札幌店／ヨドバシカメラ 札幌店 ●青森県：（有）工藤模型 ●岩手県：ＴＶパニック 一関店／（有）さわや書店 MOMO店 ●宮城県：アニメイト 仙台店／シーガル 泉バイパス店／ヨドバシカメラ仙台店／ＴＶパニック 佐沼店／シーガル 古川店 ●福島県：アニメイト 郡山店／イエローハウス／シーガル 福島店 ●栃木県：トマトクラブ 佐野店／アニメイト 宇都宮店 ●群馬県：エブリデイ 太田店／トマトクラブ 館林店 ●千葉県：マジカルガーデン稲毛店／ヨドバシカメラ 千葉店／クリスティーズ 船橋店／モトナワールド 船橋北口店／Ｐ＆Ｈ 津田沼店／ゲーマーズ 松戸店／モトナワールド 南行徳店／ディスクユニオン Ｐｉw柏店 ●埼玉県：ディスクユニオン Ｐｉw北浦和店／アニメイト 大宮店／トマトクラブ 久喜店 ●東京都：イエローサブマリン 渋谷店／マーク 渋谷店／クリスティーズ 渋谷店／アニメイト 渋谷店／ゲーマーズ 新宿店／ヨドバシカメラ 新宿東口店／ヨドバシカメラ 新宿西口本店／イエローサブマリン 新宿店／グランドスラム 新宿店／イエローサブマリン ハイパーアリーナ／書泉ブックマート／ディスクユニオン Ｐｉw神保町店／ゲーマーズ 秋葉原店／石丸電気 ゲームワン／ゲーマーズ ゲーマーズスクエア店／イエローサブマリン 秋葉原ゲームショップ／クリスティーズ池袋店／ゲーマーズ 池袋店／アニメイト 池袋店／イエローサブマリン 池袋店／㈱芳林堂書店 コミックプラザ／ディスクユニオン Ｐｉw下北沢店／ヨドバシカメラ 上野駅前店／モトナワールド瑞江店／ダイシン百貨店／喜屋ホビー／ヨドバシカメラ 八王子店／アニメイト 町田店／イエローサブマリン 町田店／ヨドバシカメラ 町田駅前店／ディスクユニオン Ｐｉw吉祥寺店／アニメイト 吉祥寺店／ディスクユニオン Ｐｉw国立店

※このほか、全国のアニメイトでも発売中。

■今回は北海道〜東京までを紹介。次回は残るすべてのショップを紹介するぞ!!

プレゼント応募方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、①『アーク』のトレカを持っているか（Yes／No）②『アークⅢ』のグッズで出てほしいもの、を記入し右のあて先まで。しめ切りは10月21日（消印有効・当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます）

GO!

〒101-8305(株)メディアワークス
DPS・「モノステ121 プレゼント」係

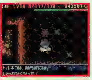
電撃ランキングステーション

今回の集計期間　9月6日〜9月19日

今回の売り上げランキングは、人気タイトルのシリーズ最新作が絶好調で、20タイトル中、13タイトルがシリーズものという結果に!!

売り上げTOP20

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
大人気ダンジョンRPGの第2弾。今回は使えるお店が5種類増えたぞ！
■チュンソフト/エニックス
■9月15日■RPG
■￥6,800■218,841
初登場



ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～
今回は、収録曲もグラフィックもポップな雰囲気に。でも、難易度は高め。
■コナミ
■9月9日■ETC
■￥2,800■158,607
初登場



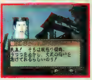
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4
フォーメーション設定が細かくなり、戦略性が大幅アップしているぞ。
■コナミ
■9月2日■SPG
■￥5,800■76,976
前回3



Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
一時は入手が困難だった専用コントローラも、かなり手に入りやすくなったぞ。
■コナミ
■8月26日■ETC
■￥5,800■74,976
前回1



信長の野望 烈風伝
用語解説をしてくれる「今川の野望」が追加され、初心者でも遊びやすくなった。
■コーエー
■9月9日■SLG
■￥9,800■69,761
初登場



順位	タイトル	データ	前回
6	フロントミッション サード	■スクウェア/9月2日/S・RPG/59,152	前回2
7	ウイニングポスト4	■コーエー/9月18日/SLG/58,627	初登場
8	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI/9月2日/RPG/51,890	前回4
9	どこでもいっしょ	■SCEI/7月22日/ETC/47,727	前回9
10	みんなのGOLF2	■SCEI/7月29日/SPG/40,245	前回6
11	実況パワフルプロ野球'99開幕版	■コナミ/7月22日/SPG/35,666	前回8
12	俺の料理	■SCEI/9月9日/ACT/29,209	初登場
13	ゲッターロボ大決戦!	■バンダイビジュアル/9月9日/S・RPG/27,872	初登場
14	ポップンミュージック2	■コナミ/9月14日/ETC/23,309	初登場
15	SDガンダム GGENERATION-0	■バンダイ/8月5日/SLG/19,598	前回7
16	マクロス VF-X2	■バンダイビジュアル/9月2日/STG/18,970	前回10
17	STAR IXIOM(スターイクシオン)	■ナムコ/9月9日/STG/15,509	初登場
18	SIMPLE1500シリーズ Vol.14 THEブロックくずし	■カルチュア・パブリッシャーズ/8月12日/ACT/15,016	前回12
19	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	■エレクトロニック・アーツ・スクウェア/8月26日/SPG/13,452	前回5
20	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	■カルチュア・パブリッシャーズ/4月22日/TBL/10,654	前回16

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	■エニックス/99年予定/RPG/44,126	前回1
2	ヴァルキリープロファイル ※限定版含む	■エニックス/11月25日/RPG/38,556	前回12
3	アークザラッドIII	■SCEI/10月28日/RPG/26,989	前回2
4	ときめきメモリアル2 限定版	■コナミ/11月25日/SLG/21,420	初登場
5	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	■メディアワークス/12月22日/SLG/20,316	前回11
6	グランツーリスモ2	■SCEI/11月25日/RCG/19,884	前回8
7	ときめきメモリアル2	■コナミ/11月25日/SLG/17,772	前回3
8	スーパーロボット大戦α	■バンプレスト/冬予定/S・RPG/16,426	前回6
9	レジェンド オブ ドラグーン	■SCEI/12月予定/RPG/15,993	初登場
10	クロノ・クロス	■スクウェア/11月18日/RPG/12,535	前回4
11	ジョジョの奇妙な冒険	■カプコン/10月14日/FTG/12,103	前回17
12	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	■メディアワークス/10月14日/ETC/11,239	前回20
13	グローランサー	■アトラス/11月25日/RPG/10,806	再登場
14	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	■日本一ソフトウェア/11月予定/RPG/10,374	前回5
15	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	■カプコン/発売日未定/RPG/9,942	前回10
16	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	■バンダイ/冬予定/SLG/9,077	再登場
17	クロノ・トリガー	■スクウェア/11月2日/RPG/8,645	前回7
18	DEWPRISM(デュープリズム)	■スクウェア/10月14日/A・RPG/7,781	再登場
19	トゥルーラブストーリーファンディスク	■アスキー/11月25日/SLG/7,348	再登場
20	バロック 歪んだ妄想	■スティング/10月28日/RPG/6,916	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア/2月11日/RPG/27,418	前回1
2	To Heart	■アクアプラス/3月25日/AVG/19,884	前回7
3	幻想水滸伝II	■コナミ/98年12月17日/RPG/14,697	前回4
4	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア/7月15日/A・RPG/14,264	前回2
5	Lの季節 A piece of memories	■トンキンハウス/8月5日/AVG/13,832	前回18
6	ゼノギアス	■スクウェア/98年2月11日/RPG/12,535	前回6
7	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア/97年1月31日/RPG/10,806	前回3
8	エースコンバット3 エレクトロスフィア	■ナムコ/5月27日/STG/9,510	再登場
9	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI/9月2日/RPG/9,077	初登場
10	SDガンダム GGERATION-0	■バンダイ/8月5日/SLG/8,645	前回9
11	どこでもいっしょ	■SCEI/7月22日/ETC/8,213	初登場
12	ペルソナ2 罪	■アトラス/6月24日/RPG/7,781	前回5
13	ワイルドアームズ	■SCEI/96年12月20日/RPG/7,348	前回13
14	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ/98年12月23日/RPG/6,916	再登場
15	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント/98年6月18日/AVG/6,414	前回11
16	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア/97年6月20日/S・RPG/6,052	前回12
17	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス/98年7月30日/RPG/5,187	前回14
18	メタルギア ソリッド	■コナミ/98年9月3日/ACT/4,755	前回20
19	久遠の絆	■フォグ/98年12月3日/AVG/4,323	前回6
20	バイオハザード2	■カプコン/98年1月29日/A・AVG/3,891	前回15

ランキングトピック

期待のRPG『トルネコ2』は、どのお店でもよく売れているようだぞ。GB版『ドラゴンクエストI．II』（エニックス）もかなりの人気。恐るべし『ドラクエ』シリーズ!!　【9月28日調べ】

ショップ①▶トップボーイ西川口東口店(埼玉県)店長:草地賢一さん

圧倒的に高い人気を集めているのが「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4」（コナミ）です。購入していくのは、20代の男性会社員や浦和レッズのサポーターのみなさんが多いですね。『トルネコ2』（チュンソフト/エニックス）も人気で、お子さんから年配の方までが楽しまれているようですよ。また、『STRAY SHEEP～ポーとメリーの大冒険～』(ロボット）は予約購入が多かったようです。今後は『グランツーリスモ2』（SCEI）のほか、『クロノ・トリガー』(スクウェア)などの、年末にかけての正統派RPGに期待大です。

ショップ②▶遊コン姫路駅前店(兵庫県)フロア担当:尾崎有子さん

「トルネコ2」や「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4」も、もちろん人気ですが、ポケットステーションを大量入荷して以来、ポケステ必須ソフトがよく売れます。「どこでもいっしょ」（SCEI）はもちろん、『PAQA』（SCEI)などが男子高校生を中心に、大人気です。今後発売される『ポケ単』（SCEI）や『ポケラー』（アトラス）などにも期待しています。このほかには『ヴァルキリープロファイル』(エニックス)がRPG本来のおもしろさや、美しいグラフィック、遊びやすさを兼ね備えた良いソフトだと思うので、当店でも力を入れていきたいです。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.123は10月22日(金)発売!!

次号123号は、RPG特集第2弾!! 『アームズ2』はついにラスト直前までを攻略、『アークIII』の攻略もスタート! もちろん新着情報も満載!! 秋の大プレゼントもアリ! MCシール付録もつけてお届けします!!

COMING SOON!

ドラゴンクエストVII／ワイルドアームズ2nd／トルネコの大冒険2／バイオハザード3／パラサイト・イヴ2／ドラゴンヴァラー／アークザラッドIII／ときめきメモリアル2／デュープリズム／アランドラ2 など



まんが／岩瀬さとみ

COVER


バイオハザード3 ラスト エスケープ
©CAPCOM CO.,LTD.
イラスト／六堂秀哉
デザイン／グァバモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト（朝倉哲也）

編集者&ゲームライター募集

電撃PlayStationでは、私たちと一緒にページ作りをしてくれるフリーの編集者と、記事を書いてくれるゲームライターを同時募集します。応募される方は、①履歴書(「志望の動機」の欄に志望動機とあわせて、編集志望かゲームライター志望かを明記)、②ゲームの紹介文(そのゲームの魅力を伝えるものを800文字程度で)、③自己紹介文(好き、または得意なゲームのジャンル、ゲームへの思い、編集、またはライターという職業に対する印象、意気込み……など)の以上3つ(①〜③)を、右にある“おたよりのあて先”の「編集・ライター募集」係まで送ってください。書類選考のうえ、面接を行う方にのみ連絡をさせていただきます。なお、応募書類は返却いたしません。

応募資格(経験不問)
●東京近郊在住で、お茶の水まで片道2時間以内で通勤可能な方
●常時、弊社での作業が可能な方 ●18歳以上の方(学生不可)
●ノートパソコン、ワープロ等で文章が書ける方

仕事内容
●編集者：ページの編集、レイアウト、入稿、校正、取材など。
●ライター：ページのライティング、レイアウト、画面撮影、ゲーム攻略など。

応募しめ切り
10月22日(当日消印有効)

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D24

次号D24は、『グローランサー』『ククロセアトロ』(体験版)、『アークIII』『レジェンド オブ ドラグーン』『クーデルカ』(ムービー)などの秋のRPG特集第2弾!! 「電撃ミュージアム」には、あの『GT2』も収録!!

▶▶▶次号D24は10月15日(金)発売!!

広告索引 AD INDEX

電撃PlayStation Vol.121

1999年10月22日発行 第5巻 第28号 通巻117号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン
■DTP ローヤル企画 スタジオ・サン
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、羽岡義晴
[編集] 秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、杉本穣司、野村一真、高橋章輔
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's magazine……毎月30日
電撃Dreamcast……隔週金曜日



ということで!
増刊DPS・D24は定価980円で10月15日発売!
本誌DPS Vol.123はメモカシール付きで10月22日発売!
さらに
増刊DPS・セーブデータ特集号D25も定価980円で10月30日発売!
スゴすぎるDPS、どうしたんだDPSと、
思っていたら……もう始まってました!

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
1	7日	ZEUS Ⅱ Carnage Heart	アートディンク	¥6800／SLG	176
2	7日	シルバー事件	アスキー	¥5800／AVG	
3	7日	宇宙機動ヴァンアーク	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／AVG	
4	7日	わくわくバレー（廉価版）	アテナ	¥2800／SPG	
5	7日	SIMPLE1500シリーズ Vol.15 THEパチンコ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／SLG	
6	7日	三國志Ⅵ with パワーアップキット	コーエー	¥9800／SLG	
7	7日	ジルオール	コーエー	¥6800／RPG	122,228
8	7日	わんダービークルズ ドギーボーン大作戦	サンソフト	¥5800／SLG	
9	7日	鈍色の攻防 32人の戦車長・廉価版	シャングリ・ラ	¥1980／SLG	
10	7日	夕闇通り探検隊	スパイク	¥5800／AVG	174
11	7日	サイキックフォース2	タイトー	¥5800／FTG	172,188
12	7日	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	¥5800／SLG	
13	7日	ラーメン橋	トミー	¥5800／SLG	188
14	7日	じぱんぐ島～運命はサイコロが決める!?～	ヒューマン	¥4800／TBL	124
15	7日	続・御神楽少女探偵団～完結編～	ヒューマン	¥5800／AVG	124,140
16	7日	PET PET PET	魔法	¥5800／SLG	
17	14日	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	¥5800／FTG	24,122
18	14日	DEWPRISM（デュープリズム）	スクウェア	¥5800／A・RPG	114,123
19	14日	[illegible]	SCE	¥2800／ACT	
20	14日	X [sa]（ザ・ベスト）	SCE	¥2800／PZG	
21	14日	BRIGHTIS（ブライティス）	SCEI	¥5800／A・RPG	93,124,189
22	14日	ロビット・モン・ジャ	SCEI	¥5800／ACT	123,170
23	14日	ロボット×ロボット	ネメシス	¥5800／SLG	124,187
24	14日	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	メディアワークス	¥8800／ETC	43
25	21日	撞球 ビリヤードマスター	アスク	¥2500／SPG	
26	21日	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／S・RPG	
27	21日	プラネットライカ	エニックス	¥6800／RPG	124
28	21日	競馬最勝の法則'99 秋冬	シャングリ・ラ	¥2800／ETC	
29	21日	1on 1	ジョルダン	¥2800／SPG	
30	21日	Formula One 99（フォーミュラ・ワン99）	SCEI	¥5800／RCG	
31	21日	ポケ単	SCEI	¥2800／ETC	189
32	21日	ポケ単 初回限定版	SCEI	¥5800／ETC	189
33	21日	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない！	データイースト	¥5800／PZG	124,181
34	21日	ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン	トンキンハウス	¥5800／RPG	
35	21日	クイズ キャラおけドン！ 東映特撮ヒーローPART2	バンプレスト	¥3800／ETC	
36	21日	かえるの絵本 なくした記憶を求めて	ビクターソフト	¥5800／RPG	123
37	21日	VING BEST はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	¥2480／SLG	
38	21日	バーチャパチスロEX	マップジャパン	¥6800／SLG	
39	21日	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800／AVG	
40	28日	Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）	アークシステムワークス	¥5800／AVG	
41	28日	伝説の穴 モンスターコンプリワールド Ver.2	アイディアファクトリー	未定 RPG	
42	28日	プロ麻雀 極 天元戦編	アテナ	¥5800／TBL	
43	28日	ポケラー	アトラス	¥2800予定／ETC	
44	28日	トンバ！ ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800／ACT	
45	28日	モンスター・コレクション～仮面の魔道士～	角川書店／ESP	¥5800／TBL	
46	28日	漂流記	ケイエスエス	¥5800／SLG	
47	28日	ハーレムビート～You're The One～	コナミ	¥5800／SLG	184
48	28日	a bug's life（バグズ・ライフ）	コナミ	¥5800予定／ACT	
49	28日	SuperLite 1500シリーズ 帰ってきたパチ夫くん Dream Collection	サクセス	¥1500／TBL	
50	28日	SuperLite 1500シリーズ 実戦パチスロ必勝法！ サミーレヴォリューション	サクセス	¥1500／TBL	
51	28日	SuperLite 1500シリーズ 将棋Ⅱ	サクセス	¥1500／TBL	
52	28日	SuperLite 1500シリーズ 花札Ⅱ	サクセス	¥1500 TBL	185
53	28日	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	サミー	¥5800 AVG	
54	28日	必殺パチスロステーション2～爆登！常識破りの2タイプ～	サンソフト	¥4800／SLG	
55	28日	バロック 歪んだ妄想	スティング	¥6800／RPG	
56	28日	アークザラッドⅢ	SCEI	¥6800／RPG	68
57	28日	クリックまんが 銀河英雄伝説② イゼルローン攻略	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
58	28日	クリックまんが クリックのび	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000／ETC	
59	28日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 道場破り（廉価版）	ナグザット	¥2800 TBL	
60	28日	PLANET DOB	ハドソン	¥5800／ETC	186
61	28日	Silent Bomber（サイレントボマー）	バンダイ	¥5800予定／ACT	
62	28日	実戦パチスロ必勝法！シングル～イプシロンR～	マックスベット	¥1980／SLG	
63	28日	実戦パチスロ必勝法！シングル～仮面ライダーV3～	マックスベット	¥2500／SLG	
64	28日	実戦パチスロ必勝法！シングル～仮面ライダー&キャロンパー～	マックスベット	¥2500 SLG	
65	28日	ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800／RPG	118
66	10月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
67	10月	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	¥2800 ACT	189
68	10月	SIMPLE1500シリーズ Vol.16 THEパチスロ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／SLG	

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
69	2日	[illegible]イクバレー	アク[illegible]	¥480[illegible] SPG	
70	2日	HEIWAパチンコグラフィティ Vol.1	アクアルージュ	¥3800 SLG	
71	2日	FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥4800予定／SLG	
72	2日	最終電車＜廉価版＞	ヴィジット	¥1980／ETC	
73	2日	MARVEL VS. CAPCOM-CLASH OF SUPER HEROES-EX エディション	カプコン	¥5800／FTG	
74	2日	ブリーディングスタッド'99	コナミ	¥4800予定／SLG	
75	2日	クロノ・トリガー	スクウェア	¥4800／RPG	84
76	2日	ワイルドボーター	タオ ヒューマン システムズ	¥3900／SPG	
77	2日	パックマンワールド 20th アニバーサリー	ナムコ	¥4800／ACT	
78	2日	パーラー！ プロ・ジュニア Vol.2	三井物産／日本テレネット	¥3200／SLG	
79	4日	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800／SLG	
80	4日	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	¥5800／SLG	
81	11日	ロボ・ピット2～ポップ・コレクション1280円vol.5～	アルトロン	¥1280／FTG	
82	11日	ROX－ロックス－～ポップ・コレクション1280円vol.6～	アルトロン	¥1280／PZG	
83	11日	ザ・占い～恋愛星座占い～	ヴィジット	¥1800／ETC	
84	11日	FIGHTING ILLUSION～K-1 GRAND PRIX'98～（ザ ベスト）	エクシング エンタテイメント	¥2800 FTG	
85	11日	西遊記	コーエー	¥6800／S・RPG	86
86	11日	Pet in TV With my dear Dog	SCEI	¥5800予定／SLG	
87	11日	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	¥2500／ACT	
88	11日	サイド バイ サイド スペシャル 2000	タイトー	¥2000／RCG	
89	11日	ベストプライス 雨月奇譚	トンキンハウス	¥2500／AVG	
90	11日	PRISONER（プリズナー）	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定／A・AVG	
91	11日	実戦パチスロ必勝法！シングル～シーマスターX～	マックスベット	¥2500／SLG	
92	18日	デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	¥7800／ETC	
93	18日	ザ・占い2～毎日のタロット占い～	ヴィジット	¥1800／ETC	
94	18日	ランナバウト2（仮）	クライマックス	¥5800予定／RCG	
95	18日	MAX SURFING 2000	ケイエスエス	¥5800 SPG	186
96	18日	クロノ・クロス	スクウェア	¥6800／RPG	
97	18日	アランドラ2 魔進化の謎	SCEI	¥5800予定／A・RPG	
98	18日	fun！fun！Pingu～ようこそ！南極へ～	SME	¥4800／AVG	
99	18日	fun！fun！Pingu～ようこそ！南極へ～ 限定版	SME	¥5800／AVG	
100	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.18 THEボーリング	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	185
101	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.19 THEすごろく	D3パブリッシャー	¥1500／TBL	
102	18日	SIMPLE1500シリーズ Vol.20 THEパズル	D3パブリッシャー	¥1500／PZG	
103	18日	E gacho！～えんかちょ	日本アプリケーション	¥4800 PZG	
104	18日	PANDRA MAX SERIES ドラゴンナイツ グロリアス	パンドラボックス	¥1980／RPG	
105	18日	最強東大将棋2	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定／TBL	
106	18日	[illegible]	リバーヒルソフト	¥2800 SLG	
107	25日	純情で可憐 メイメイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	アイディアファクトリー	¥5800 SLG	56
108	25日	A 麻雀2000	アイフォー	¥6800 TBL	
109	25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	¥4800／SLG	
110	25日	グローランサー	アトラス	¥6800予定／RPG	50
111	25日	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	¥5800／SLG	
112	25日	サクセスストーリー	アルトロン	¥7800／SLG	
113	25日	メダロットR	イマジニア	¥5800／RPG	
114	25日	ホワイトダイアモンド	エスコット	¥6300／RPG	186
115	25日	ヴァルキリープロファイル 限定版	エニックス	¥9800／RPG	80
116	25日	ヴァルキリープロファイル 通常版	エニックス	¥6800／RPG	80
117	25日	鬼眼城	講談社	¥5800予定／AVG	
118	25日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION Vol.[illegible]	コナミ	¥2800予定 ETC	180
119	25日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定／ETC	
120	25日	ときめきメモリアル2	コナミ	¥6800／SLG	204
121	25日	ときめきメモリアル2 限定版	コナミ	¥9800 SLG	204
122	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春～（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定／AVG	
123	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定 AVG	
124	25日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定 AVG	
125	25日	みつめてナイト（コナミ ザ ベスト）	コナミ	¥2800予定／RPG	
126	25日	SuperLite 1500シリーズ F1チーム運営シミュレーション	サクセス	¥1500／RCG	
127	25日	SuperLite 1500シリーズ 新生トイレの花子さん	サクセス	¥1500／AVG	
128	25日	SuperLite 1500シリーズ SUPER CASINO SPECIAL	サクセス	¥1500／SLG	
129	25日	グランツーリスモ2	SCEI	¥6800／RCG	
130	25日	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800／AVG	182
131	25日	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	¥6800／S・RPG	179
132	25日	着信メロディだもん	ビング	¥1980／ETC	
133	25日	爆流	フジミック	¥5800／SPG	
134	25日	パチスロ帝王3	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	
135	25日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800／TBL	
136	25日	クレイマン ガンホッケー	リバーヒルソフト	¥3800／ACT	
137	25日	ル・コンチェルト～ピアニシモ～	童	¥4800／SLG	
138	25日	ル・コンチェルト～フォルティシモ～	童	¥4800／SLG	
139	11月	パーラー！ プロ・ジュニア Vol.3	日本テレネット	¥2900／SLG	
140	11月	パチってちょんまげ～京楽公認・応援団&CCガールズ～	ハックベリー	¥5200／SLG	
141	11月	光の島	アフェクト	¥5800／AVG	
142	11月	ドラえもん2 SOS！おとぎの国＜復刻版＞	エポック社	¥2800予定／ACT	
143	11月	リングライズ	エポック社	¥5800予定／RPG	
144	11月	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800／S・RPG	
145	11月	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800／ACT	
146	11月	女流雀士に挑戦～私達に挑戦してネ！～	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
147	11月	ククロセアトロ～悠久の瞳～	サンソフト	¥5800／S・RPG	
148	11月	必殺パチンコステーション7 CRチューミーハウスXL CRバトルヒーローV ファインプレー	サンソフト	¥4800／SLG	
149	11月	ネオリュード 刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800／RPG	92
150	11月	THE TOWER OF BABEL	テクノソレイユ	¥3800 PZG	185
151	11月	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
152	11月	チャルメラ	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	
153	11月	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定／ETC	
154	11月	週刊Gallop ブラッドマスター	ポニーキャニオン	¥6800／SLG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
155	秋	NEUES（ノイエス）	エスコット	未定／AVG	
156	秋	賭博黙示録カイジ（仮）	講談社	¥5800予定／SLG	
157	秋	プロ野球シミュレーション ダグアウト99	[illegible]	¥5800 SLG	186
158	秋	クリックまんが 銀河英雄伝説③ アムリッツア会戦	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
159	秋	クリックまんが ダイナミックロボット大戦② 恐怖 悪魔族復活	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000／ETC	

ジャンルの表記
ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング
RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

160	秋 クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
161	秋 BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定 ETC	

●12月発売予定のソフト

162	2日 Lunatic Dawn Odyssey	アートディンク	¥5800／RPG	90
163	2日 大航海時代Ⅳ～PORTO ESTADO～	コーエー	¥6800 S・RPG	
164	2日 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	¥5800予定／SPG	168
165	2日 TARZAN（ターザン）	コナミ	¥5800／ACT	
166	2日 ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／ACT	
167	2日 マイホームドリーム2	ビクターソフト	¥5800／SLG	186
168	2日 All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800／SPG	
169	4日 クーリースカンク＜廉価版＞	ヴィジット	¥980 ACT	
170	9日 親子エンタテインメントシリーズてれび紙芝居vol.1	コナミ	¥2800予定／ETC	
171	9日 Dancing Stage featuring TRUE Kiss DESTINATION	コナミ	未定 ETC	180
172	9日 遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶	コナミ	未定 ETC	
173	9日 ACTION BASS	シスコンエンタテイメント	¥4800／SPG	
174	9日 LAND MAKER	タイトー	¥5800／PZG	
175	9日 SIMPLE1500シリーズ Vol 21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500 SLG	
176	9日 SIMPLE1500シリーズ Vol 22 THE [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
177	9日 SIMPLE1500シリーズ Vol 23 THEゲートボール	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
178	9日 SIMPLE1500シリーズ Vol 24 THEガンシューティング	D3パブリッシャー	¥1500 STG	
179	9日 バンパイアハンターD	ビクターソフト	¥5800／A・AVG	186
180	10日 サザンオールスターズ SPACE MOSA～space museum of southern art～	オラシオン	¥7800 ETC	
181	16日 筋肉番付vol.1～俺が最強の男だ!～	コナミ	¥5800予定／ETC	
182	16日 牧場物語～ハーベストムーン～	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	185,189
183	16日 みちのく秘湯恋物語 Kai	フォグ	¥3800／AVG	
184	22日 PANZER FRONT	アスキー	¥6800／SLG	185
185	22日 LOVE GAME'S わいわいテニス2	サンソフト	¥4800 SPG	
186	22日 悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800予定／SLG	40
187	12月 スペクトラルブレイド	アイディアファクトリー	未定 SLG	88
188	12月 井出洋介の麻雀教室	アテナ	¥4800予定／TBL	
189	12月 KOUDELKA（クーデルカ）	サクノス SNK	¥6800／RPG	
190	12月 ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800／ACT	185
191	12月 スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥1980／FTG	
192	12月 本格将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
193	12月 牧場経営的ボードゲーム うまぼりい	コナミ	未定 TBL	54
194	12月 ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ	コンパイル	¥4980／PZG	
195	12月 ぼくは航空管制官	シスコンエンタテイメント	¥5800 SLG	
196	12月 シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	¥5800／A・RPG	
197	12月 パラサイト・イヴ2	スクウェア	未定／A・AVG	36
198	12月 GUNDRESS	スターフィッシュ	未定／SLG	
199	12月 GUNDRESS データ集	スターフィッシュ	未定／ETC	
200	12月 爆走デコトラ伝説2 男人生夢一路	スパイク	¥5800／RCG	186
201	12月 クラッシュ・バンディクー レーシング	SCEI	¥5800予定／RCG	
202	12月 [illegible] JUMBO	SCE	¥5800予定 PZG	183
203	12月 LOVE&DESTROY	SCEI	¥5800予定／ACT	
204	12月 レジェンド オブ ドラグーン	SCEI	未定／RPG	82
205	12月 人生ゲームⅢ	タカラ	¥5800／TBL	
206	12月 超魔神英雄伝ワタル GENERATION2000	タカラ	¥5800／A・AVG	
207	12月 ～アート カミオン～芸術伝	TYO	未定／RCG	
208	12月 Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ	テクモ	¥5800予定／SPG	
209	12月 蒼魔灯	テクモ	¥5800予定／ACT	
210	12月 SLで行こう!Ⅱ	トミー	¥5800予定／SLG	
211	12月 日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2	ナグザット	¥5800／TBL	
212	12月 ナイナイの迷探偵	ナムコ	未定／AVG	
213	12月 Parlor PRO8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200 SLG	
214	12月 パーラー！ プロ・ジュニアVol 4	日本テレネット	¥2900 SLG	
215	12月 おとなの遊び ニチブツコレクション2000	日本物産	¥3800 TBL	
216	12月 ニチブツセレクトVol1 クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～	日本物産	¥2800 TBL	
217	12月 桃太郎電鉄V（ブイ）	ハドソン	¥5800／TBL	
218	12月 COUNTDOWN VAMPIRES カウントダウンヴァンパイアーズ	バンダイ	¥6800予定 AVG	
219	12月 [illegible]	バンダイ	¥5800予定 AVG	
220	12月 第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000 S・RPG	
221	12月 第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2000 S・RPG	

●冬発売予定のソフト

222	冬 非MAX－G	アトラス	¥5800予定 RCG	
223	冬 ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
224	冬 剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	未定／FTG	
225	冬 夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定／SLG	52
226	冬 STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／AVG	
227	冬 ロビン・ロイドの冒険	ガスト	¥5800／AVG	48
228	冬 ストリートファイターEX2 PLUS	カプコン／アリカ	未定／FTG	178
229	冬 SuperLite 1500シリーズ 激突! 四駆バトル	サクセス	¥1500／RCG	
230	冬 SuperLite 1500シリーズ WORLDCUP GOLF～IN ハワイアットドラドビーチ～	サクセス	¥1500／SPG	
231	冬 ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
232	冬 キメろ！ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
233	冬 チョコボスタリオン	スクウェア	未定 SLG	
234	冬 ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定／AVG	
235	冬 ぼけかの～愛田由美～	データム・ポリスター	¥3800／SLG	194
236	冬 ぼけかの～植野史緒～	データム・ポリスター	¥3800／SLG	194
237	冬 ぼけかの～宝条院静香～	データム・ポリスター	¥3800 SLG	194
238	冬 パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
239	冬 逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
240	冬 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定／SLG	32
241	冬 デビルマン	バンダイ	¥5800予定／ACT	
242	冬 アジト3	バンプレスト	未定／SLG	
243	冬 サモンナイト	バンプレスト	未定／S・RPG	44
244	冬 スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定／S・RPG	166
245	冬 ドグウ戦記 ～覇王～	ビクターソフト	¥5800 SLG	

●1999年発売予定のソフト

246	1999年 ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
247	1999年 ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	エニックス	未定／RPG	62
248	1999年 あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800予定／SLG	
249	1999年 NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定 SPG	
250	1999年 スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	未定／SPG	
251	1999年 PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	
252	1999年 Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
253	1999年 蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
254	1999年 花火2	魔法	¥5800予定／SLG	

●2000年発売予定のソフト

255	1月28日 幻想のアルテミス	翔泳社	¥5800／AVG	
256	1月 SD飛龍の拳 エピソード1～奥義の書～	カルチャーブレーン	¥2800／FTG	
257	1月 That's QT（ザッツキューティ）	コーエー	¥5800／SLG	
258	1月 キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
259	1月 華蘭虎龍学園～ときめき編～	J・ウイング	¥2800予定／TBL	
260	1月 V－RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	スパイク	未定／RCG	
261	1月 20世紀ストライカー列伝	DaZZ	¥5800予定 SPG	
262	1月 レスキューショット ブービーぼー	ナムコ	未定／STG	
263	1月 FISH EYES Ⅱ	パック・イン・ソフト	¥5800／SPG	
264	1月 聖戦士ダンバイン(仮)	バンダイ	¥6800予定／S・RPG	60
265	1月 スーパーロボット大戦EX	バンプレスト	¥2000 S・RPG	
266	1月 PANDRA MAX SERIES 死者の呼ぶ館	パンドラボックス	¥1980／AVG	
267	1月 作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定／ETC	
268	1月 HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	
269	2月 華蘭虎龍学園～むねきゅん編～	J・ウイング	¥2800予定 TBL	
270	2月 ポポロクロイス物語Ⅱ	SCEI	未定 RPG	
271	2月 Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	¥5800予定／SLG	
272	2月 PANDRA MAX SERIES ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス	¥1980／RPG	
273	2月 建設機械シミュレーター KENKいっぱい!～免許を取ってビル建てよう!～	ファブコミュニケーションズ	¥5800 SLG	
274	2月 ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	
275	3月 華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	J・ウイング	¥2800予定 TBL	
276	3月 EVE ZERO	ネットビレッジ	未定 AVG	
277	3月 PANDRA MAX SERIES ストラの朝	パンドラボックス	¥1980 AVG	
278	4月 PANDRA MAX SERIES Catch～気持ちセンセーション～	パンドラボックス	¥1980 AVG	
279	5月 PANDRA MAX SERIES 闇の蛹	パンドラボックス	¥1980 AVG	
280	春 蜃気楼	ヴィジット	未定／ETC	
281	春 DRIVER	スパイク	未定 ACT	
282	春 青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800予定 AVG	
283	春 星界の紋章	バンダイビジュアル	¥5800／SLG	
284	春 EVER GRACE	フロム・ソフトウェア	未定 A・RPG	74
285	夏 Lowrider Hop & Dance（仮）	TYO	未定 ETC	
286	2000年 FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定 SLG	
287	2000年 BRAVE SAGA2	タカラ	未定／S・RPG	
288	2000年 テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	
289	2000年 バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●発売日未定のソフト

290	未定 トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
291	未定 ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
292	未定 格ゲー野郎 Fighting Game Creator	インクリメントP	未定 ETC	
293	未定 聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定 S・RPG	
294	未定 SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定 AVG	
295	未定 THE RUINS～ルーインズ（仮）	ADM	未定 AVG	
296	未定 メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定 SLG	
297	未定 メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
298	未定 Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定 SPG	
299	未定 サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定 RCG	
300	未定 ガイアマスター 神々のボードゲーム(仮)	カプコン	¥5800／TBL	
301	未定 カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
302	未定 バイオハザード ガンサバイバー(仮)	カプコン	未定／STG	
303	未定 ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定／RPG	
304	未定 ロックマンDASH2（仮）	カプコン	未定／RPG	
305	未定 シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン	未定 RPG	
306	未定 飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
307	未定 飛龍の拳「Ｚｉｏｖ」	カルチャーブレーン	¥3800／FTG	
308	未定 ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
309	未定 DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
310	未定 アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
311	未定 エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	78
312	未定 GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
313	未定 DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
314	未定 FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
315	未定 PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定 STG	
316	未定 Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定／ACT	
317	未定 バーチャルリモコン（ヘリパートⅠ）	スリーディ	未定／ETC	
318	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
319	未定 Pocketじまん	SCEI	¥3800予定／ETC	
320	未定 ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
321	未定 ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
322	未定 CHAOS BREAK －Episode from CHAOS HEAT	タイト	¥5800 ACT	
323	未定 汽車でGO！	タイトー	¥5800／SLG	
324	未定 電車でGO！ 名古屋鉄道編	タイトー	¥5800／SLG	
325	未定 ビーストウォーズメタルス(仮)	タカラ 未定	未定／未定	
326	未定 駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
327	未定 Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
328	未定 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
329	未定 LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
330	未定 ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
331	未定 人鳥流（じんちょーる）	日本システム	未定／ETC	
332	未定 タイブレーク	バディ	未定／SPG	
333	未定 エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
334	未定 ボクシング（仮）	ビクターソフト	未定 SPG	
335	未定 オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
336	未定 LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
337	未定 クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	
338	未定 ミックカイナー ～よみがえる勇者たち～完結編 そして、明日へ	ビング	¥5800 SLG	
339	未定 猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定 AVG	
340	未定 ぱいるあっぷ まーち	プロシードユニ	¥5800 SLG	

PlayStation2

●2000年3月発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
341	4日 A6 A列車で行こう6	アートディンク	未定／SLG	
342	4日 アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL	
343	4日 決戦	コーエー	未定／SLG	
344	4日 ストリート麻雀トランス 麻神2(仮)	サンソフト	未定／TBL	
345	4日 ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	
346	3月 スカイサーファー（仮）	アイディアファクトリー	未定／SPG	

●2000年春発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
347	春 AI囲碁2001（仮）	アイフォー	未定／TBL	
348	春 AI将棋2001（仮）	アイフォー	未定／TBL	
349	春 AI麻雀2001（仮）	アイフォー	未定／TBL	
350	春 WILD WILD RACING	イマジニア	未定／RCG	
351	春 グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話（仮）	コナミ	未定／STG	
352	春 実況パワフルプロ野球7（仮）	コナミ	未定／SPG	
353	春 実況ワールドサッカー2000（仮）	コナミ	未定／SPG	
354	春 ドラムマニア	コナミ	未定／ETC	
355	春 麻雀やろうぜ2	コナミ	未定／TBL	
356	春 I.Q REMIX（仮）	SCEI	未定／PZG	
357	春 グランツーリスモ2000（仮）	SCEI	¥5800予定／RCG	
358	春 電線（仮）	SCEI	未定／ACT	
359	春 FANTAVISION（仮）	SCEI	未定／ACT	
360	春 ボクと魔王（仮）	SCEI	未定／RPG	

●2000年夏以降発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
361	7月 マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	
362	8月 マジカルスポーツ Pro Golfer（仮）	魔法	未定／SPG	
363	夏 鬼武者（仮）	カプコン	未定／未定	
364	夏 SPLASH DIVE	SCEI	未定／ACT	
365	夏 ロードスタートロフィー2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
366	夏 UNISON（仮）	テクモ	未定／ACT	
367	夏 ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	
368	夏 東大将棋 四間飛車道場（仮）	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
369	10月 マジカルスポーツ CATCH BASS CLUB2(仮)	魔法	未定／SPG	
370	冬 ダーククラウド（仮）	SCEI	未定／RPG	
371	冬 ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）	SCEI	未定／RPG	
372	2000年 ロボコップ	タイタスジャパン	未定／ACT	
373	2000年 Kunai（仮）	テクモ	未定／ACT	

●発売日未定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
374	未定 花と太陽と雨と（仮）	アスキー	未定／A・AVG	
375	未定 パニック サーフィン（仮）	アスキー	未定／SPG	
376	未定 撞球 ビリヤードマスター2（仮）	アスク	未定／TBL	
377	未定 サイドワインダーMAX（仮）	アスミック エース・エンタテイメント	未定／STG	
378	未定 プロ麻雀 極 NEXT（仮）	アテナ	未定／TBL	
379	未定 3D リアル・ドライブ（仮）	ヴィアール ワン	未定／RCG	
380	未定 聖霊機ライブレード2（仮）	ウィンキーソフト	未定／未定	
381	未定 新Cool Boarders（仮）	ウエップシステム	未定／SPG	
382	未定 ファイティング イリュージョン K-1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG	
383	未定 峠のバトル（仮）	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG	
384	未定 エキゾチカ（仮）	エニックス	未定／A・RPG	
385	未定 スターオーシャン3（仮）	エニックス	未定／RPG	
386	未定 ソネット（仮）	エニックス	未定／ETC	
387	未定 バストアムーブ3（仮）	エニックス	未定／ETC	
388	未定 BBD2000（仮）	エニックス	未定／SLG	
389	未定 Fighting QTs（仮）	エニックス	未定／ETC	
390	未定 チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	未定／RCG	
391	未定 XFIRE －クロスファイアー（仮）	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT	
392	未定 Fly High（仮）	ガスト	未定／RCG	
393	未定 バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
394	未定 Street Fighter Ex3（仮）	カプコン／アリカ	未定／FTG	
395	未定 玉繭物語2（仮）	元気	未定／RPG	
396	未定 真・三国無双（仮）	コーエー	未定／ACT	
397	未定 ゼルドナーシルト2（仮）	コーエー	未定／S・RPG	
398	未定 麻雀大会Ⅲ（仮）	コーエー	未定／TBL	
399	未定 ライゼリート（仮）	コナミ	未定／未定	
400	未定 上海V（仮）	サンソフト	未定／PZG	
401	未定 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
402	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
403	未定 ザ・バウンサー（仮）	スクウェア	未定／ACT	
404	未定 WRC（仮）	スパイク	未定／RCG	
405	未定 井出洋介の麻雀家族2（仮）	セタ	未定／TBL	
406	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
407	未定 L' Arc～en～Ciel（仮）	SME	未定／ETC	
408	未定 立体忍者活劇 天誅2（仮）	SME	未定／ACT	
409	未定 電車でGO！ シリーズ（仮）	タイトー	未定／SLG	
410	未定 チョロQ HG（仮）	タカラ	未定／RCG	
411	未定 レイクマスターズEX（仮）	ダズ	未定／SPG	
412	未定 3Dゴルフ（仮）	ティーアンドイーソフト	未定／SPG	
413	未定 グラップラー刃牙（仮）	トミー	未定／FTG	
414	未定 徹萬 免許皆伝（仮）	ナグザット	未定／TBL	
415	未定 500GP（仮）	ナムコ	未定／RCG	
416	未定 新リッジレーサー（仮）	ナムコ	未定／RCG	200
417	未定 鉄拳TAG TOURNAMENT（仮）	ナムコ	未定／FTG	201
418	未定 パイロットになろう！2（仮）	パックインソフト	未定／SLG	
419	未定 BLOODY ROAR 3（仮）	ハドソン	未定／FTG	
420	未定 BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／ACT	
421	未定 機動戦士ガンダム（仮）	バンダイ	未定／ACT	
422	未定 F－1（仮）	ビデオシステム	未定／RCG	
423	未定 爆流2（仮）	フジミック	未定／SPG	
424	未定 森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定／TBL	
425	未定 ワールド・ネバーランド3（仮）	リバーヒルソフト	未定／SLG	
426	未定 FX・パイロット（仮）	ローカス	未定／STG	
427	未定 ソウルサーフィン（仮）	童	未定／ACT	

PS攻略本発売スケジュール

電撃攻略王

やっぱり電撃だね！

■好評発売中

サイバネティック エンパイア 公式攻略ガイド
定価：1,200円+税

Lの季節 A piece of memories **公式攻略ガイド**
定価：950円+税

マリア2 受胎告知の謎 **公式攻略ガイド**
定価：950円+税

重装機兵ヴァルケン2 完全攻略ガイド
定価：950円+税

リアルロボット戦線 完全攻略ガイド
定価：950円+税

ゲッターロボ大決戦！ 完全攻略ガイド
定価：950円+税

ピクシーガーデン 公式攻略ガイド
定価：1,400円+税

電撃ウラワザ王 超新作最速版 '99年3月～9月
定価：800円+税

ゼウスⅡ カルネージハート **公式攻略ガイド**
定価：950円+税

夕闇通り探検隊 公式攻略ガイド
定価：980円+税

スーパーロボット大戦コンプリートボックス
バーチャルスタジアム **完全攻略ガイド**
定価：1,500円+税（CD-ROM付き）

立体忍者活劇 **天誅 忍 凱旋 虎の巻任務作成ガイド**
定価：1,500円+税（CD-ROM付き）

■10月発売予定

電撃攻略王DEEP
SDガンダム GGENERATION-0 超完全攻略バイブル(仮)
21日発売予定 価格未定

モンスター・コレクション ～仮面の魔道士～ **公式攻略ガイド**
28日発売予定 定価：950円+税

■11月発売予定

クロノセアトロ～悠久の瞳～ **公式攻略ガイド**
18日発売予定 価格未定

ゲートキーパーズ 完全攻略ガイド
18日発売予定 価格未定

真・魔装機神 PANZER WARFARE **完全攻略ガイド**
25日発売予定 価格未定

■12月発売予定

悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド
発売日未定 価格未定

D SELECTION

ゲーム ファンブックも電撃です！

■好評発売中

ルームメイト～井上涼子～**公式パーフェクトコレクション**
定価：1,800円+税

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。


ARTDINK
CARNAG
DRAMATIC SF SIM
鋼鉄の遺伝子を継ぐ者たち。
叛乱の終結から5年。木星圏の統治権は地球連合に渡り、
一応の解決を見たかに思われた。しかし、争いの火は今もくすぶり続ける……
西暦2204年。戦いとドラマは舞台を火星に移し、再び始まる。
無人機動兵器OKEを指揮し、戦いに勝利することが君の任務だ。
装備と戦略を練り、戦いに震え、ドラマに興奮する。
鋼鉄の遺伝子を継承した、「ZEUSⅡ Carnage Heart」。
鋼の身体に、君の魂を注ぎ込め。
全30体のOKEが登場
前作で登場したOKEに加え、「二脚型」「多脚型」「車両型」「ホバー型」「飛行型」の新型OKEがそれぞれ1機ずつ追加。さらに新ユニットとして偵察用のOKE、ASE(Active Scout Engine)が「二脚型」「飛行型」で登場。全30体のOKEが戦いを繰り広げる。これらのOKEを活躍させるのはプレイヤーの腕次第です。
OKE ORIGINAL DESIGN by KOW YOKOYAMA
飛行型ASE
スパンキー
飛行型OKE
チァーイカ
二脚型ASE
キューケン
ホバー型OKE
アヌビアス
車両型OKE
アングリフ
二脚型OKE
トリンカー
多脚型OKE
冥界
ZEUS Ⅱ
Carnage Heart
ドラマティックSFシミュレーション
「ゼウスⅡ カルネージハート」
1999年10月7日(木)新発売/標準価格6,800円(税抜)
©1999 ARTDINK. All Rights Reserved.
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©ARTDINK. All Rights Reserved.



PlayStation Vol.121
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年10月22日発行(隔週金曜日発行)第5巻第28号通巻117号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価490円
本体467円
T1124604100498

 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-10/22


scanned & edited
by kitsunebi